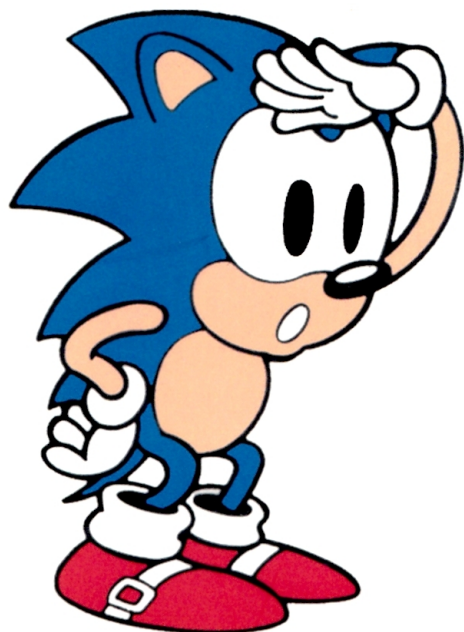
DEEP!MEGADRIVE別冊

GOOD BY SOFT

無責任編集

'88.10.29 ▶ ▶ '08.10.29

メガドライブ・メガCD・スーパー32Xの
発売中止ソフトを完全収録!!（たぶん）

CATALOGUE

DEEP! MEGADRIVE 別冊

メガドライブ発売中止ソフトカタログ

for MEGADRIVERS

メガドライブ発売20周年記念

GOOD BY SOFT CATALOGUE

【本書について】

本書は、発売中止になったメガドライブ、メガCD、スーパー32X用ソフト全145本をハード別にアイウエオ順で掲載しています。

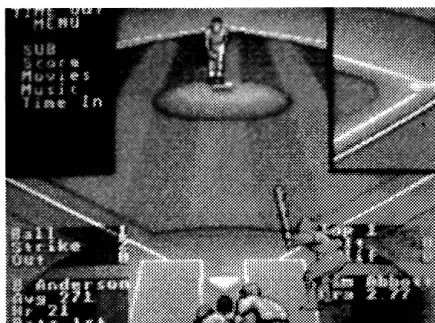
一部、発売予定が公表されていないソフトもありますが、雑誌記事、展示会、広告等、なんらかの形で世間に開発が明かされたもの、及び現物の目撃情報のあるソフトを掲載しています。

また、発売中止になったメガドライブ用の周辺機器も12種掲載しています。

CONTENTS

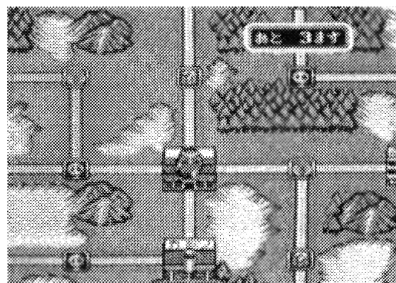
MEGADRIVE

R.B.I.'93 ベースボール

●テンゲン ●SPT ●8M ●価格未定

「R.B.I.4 ベースボール」の続編にあたるGENESIS作品。CSGショーで参考出展され、販促のチラシ等にも掲載されたが、発売予定表には載ること無く消えていった。

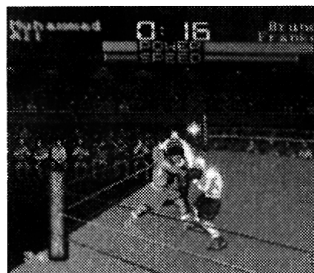
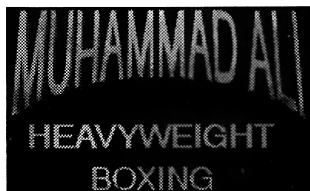
あっぱれ！実業王！？

●セガ ●TAB ●2M ●5,500円

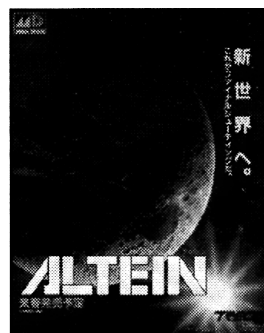
発表当初「ドリームアイランド」という名前だったボードゲーム。途中で企画変更等があったようだが結局発売中止になった。

アリズ ボクシング

●ヴァージンゲームズ ●SPT ●8M PASS ●8,000円

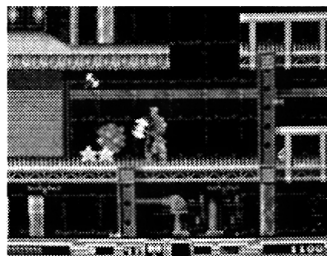
元世界ヘビー級チャンピオンのモハメッド・アリを題材にしたGENESIS作品。ゲーム中のリングにはポリゴンが用いられており、キャラが動いても360度途切れないのが特徴。原題は「MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING」。ロイヤリティの問題で発売中止になったという噂。

MUHAMMAD ALI
HEAVYWEIGHT
BOXING

アルテイン

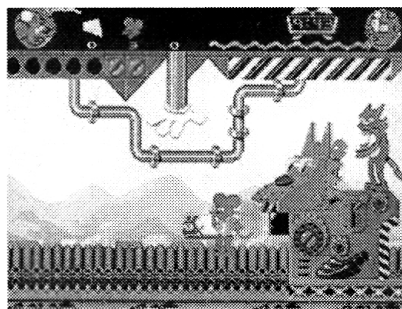
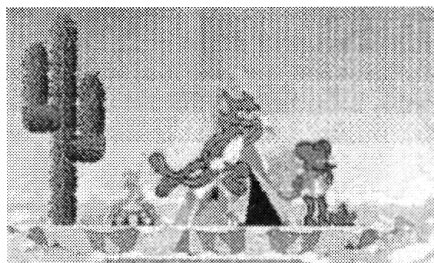
●トレコ ●8M
●SHT ●価格未定

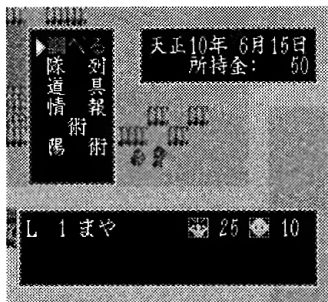
発売予定表にラインナップされた後、ゲーム画面はおろか、どんなゲームなのかもまったく情報が出ていないが、 完成に近いところまで作られていたらしい。キャッチコピーは 「新世界へ。 これがファイナルシューティングだ。」 余談だが、発売元のトレコはサミーのブランド名だった。

EX-MUTANTS

●セガ ●8M
●ACT ●価格未定

遊星セガワールドで参考出展された横スクロールアクションのGENESIS作品。その後、発売予定表に載ること無く消えていった。

イッチー＆スクラッチー ぐりぐり大追跡

●アクレイムジャパン ●8M
●ACT ●7,800円

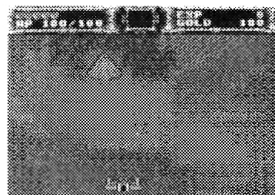
海外アニメ「ザ•シンプソンズ」に登場するネズミのイッチーとネコのスクラッチーを主人公にしたGENESIS作品。

伊忍道 ～打倒信長～

●光栄 ●?M+B.B
●SLG ●11,800円

※画面はスーパーファミコン版です。

同名パソコンゲームの移植作品。スーパーファミコン版は「スーパー伊忍道～打倒信長～」というタイトルで発売されており（当時、光栄はゲーム内容が同一でもスーパーファミコン版にはタイトルに「スーパー」と付けていた）、その攻略本にメガドライブ版の記載がされていることから、発売が予定されていたことが分かる。

ヴァザム

●トレコ ●8M+B.B
●A・RPG ●価格未定

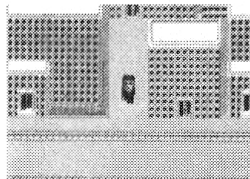
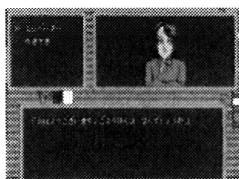
オリジナルアクションRPG。RPG的にフィールドを歩くモードと横スクロールのアクションモードで構成されていた。当初4Mの予定が途中で8Mに増量されたが、結局発売中止になった。

ウォーロック

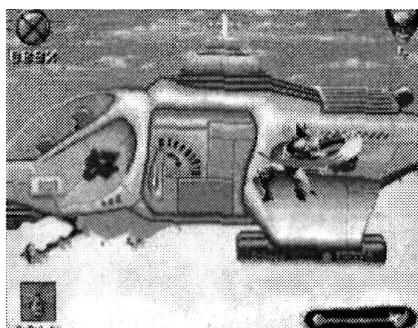
●アクレイムジャパン ●16M
●ACT ●価格未定

同名の映画を題材にした横スクロールアクションのGENESIS作品。メガドライブ版は発売中止になったが、スーパーファミコン版は発売されている。

牛若丸三郎太物語 ～24時間戦えますか？～

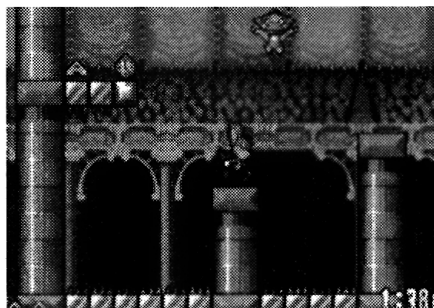
●セガ ●RPG ●?M+B.B ●価格未定

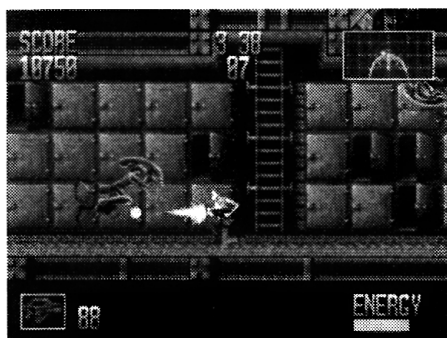
時任三郎氏が出演していた栄養ドリンク「リゲイン」のCMを題材にした作品。牛若丸三郎太とは「リゲイン」のCMの主人公の名前であり、CMソング「勇気のしるし」は、このゲームの中でも使われるはずだった。

ウルヴァリン

●アクレイムジャパン ●ACT ●16M PASS ●7,800円

アメコミ「X-MEN」に登場するウルヴァリンを主人公にしたGENESIS作品。通常発売中止になる場合、発売予定日より前に雑誌の発売予定表から消えるが、このゲームは、発売日が正式に決定していたにも関わらず、発売日になっても店頭に商品が並ばず、その後何の告知も無いまま発売中止になった。

エアロ・ザ・アクロバット

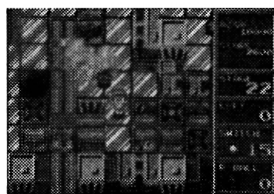
●サンソフト ●ACT ●8M ●7,800円

サンソフトのアメリカ法人が開発したGENESIS作品。主人公エアロが海外向けな容姿だった為、日本版ではキャラクターのグラフィックを書き換えて発売する予定だった。ちなみに、スーパーファミコン版も発売中止になったが、後にゲームボーイアドバンスで「アクロバットキッズ」という名前で発売されている。

エイリアン３

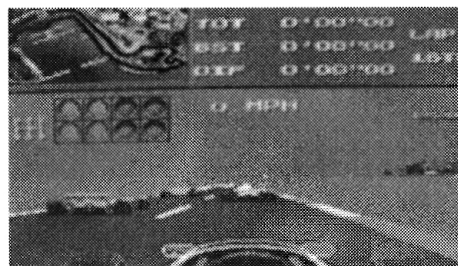
●ビック東海 ●4M
●ACT ●6,800円

同名映画を題材にした横スクロールアクションのGENESIS作品。映画が公開されて半年以上経ってから発売が予定されたが、その後発売のタイミングを逃したという理由で発売中止になった。

エクスプロード・スター

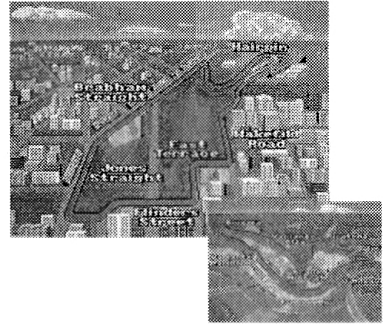
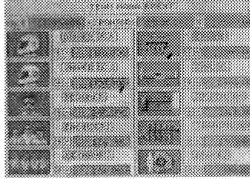
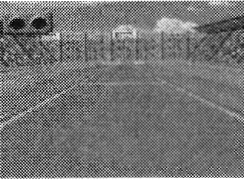
●メサイア ●2M
●ACT ●5,500円

パズル要素の入ったアクションゲーム。ゲームは完全に完成しており、雑誌には広告も掲載されたが発売中止になっている。ちなみに北米では「TRAMPOLINE TERROR!」という名前で発売されている。

F1

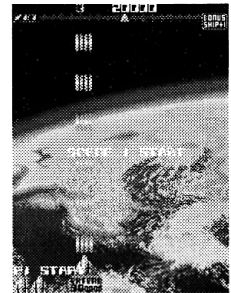
●テンゲン ●8M
●RAC ●価格未定

3Dビューレースの GENESIS作品。画面上下分割の2人対戦プレイが可能で、登場するドライバーは実名だった。

F1コンストラクターズ

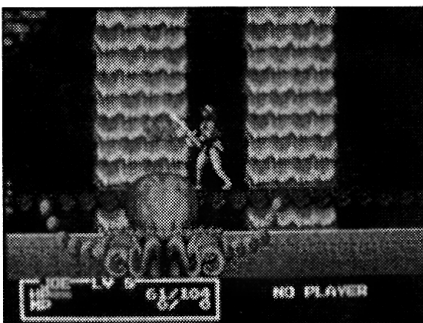
●セガ ●SLG ●4M+B.B ●価格未定

当初「スーパーライセンス」という名前だったF1のチーム運営を題材にしたシミュレーション。S.S.T.BAND初のオリジナル曲「BelldeerWind」がゲーム中に使われるはずだった。

オメガファイター

●トレコ ●SHT ●4M ●価格未定

UPLの同名アーケードの移植作品。当初発売元はトレコだったが、UPLがメガドライブに参入した後はメーカー名がUPLになっていたことがあるが、発売元が変わったのか誤植なのかは不明。ちなみにメガドライブ版のゲーム画面は一度も公開されていない。

※画面はアーケード版です。

カダッシュ

●タイトー ●ACT ●4M ●価格未定

同名アーケードの移植作品。発売予定表には一度も掲載されなかったが、 GENESIS版の初版のカセットやパッケージが日本用の形状であり、 メガドライブのロゴまで入っていることから、日本でも発売が予定されていたことが分かる。2人同時プレイも可能で移植度は高いが、容量の関係からか僧侶と忍者が削除されている。

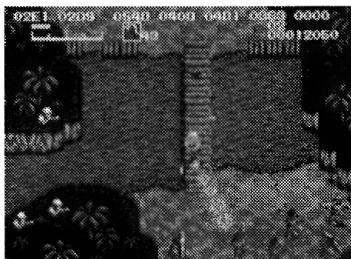
キャプテンアメリカ アンド ジ アベンチャーズ

●データイースト ●8M
●ACT ●価格未定

同名のアメコミを題材にしたアーケード移植作品。移植の際にカットされた要素は多いが、サンプリングでやたらとしゃべるボス等は一見の価値ならぬ一聞の価値有り。ちなみに北米では発売されている。

CAL.50（キャリバー・フィフティー）

●ビスコ ●8M
●SHT ●8,300円

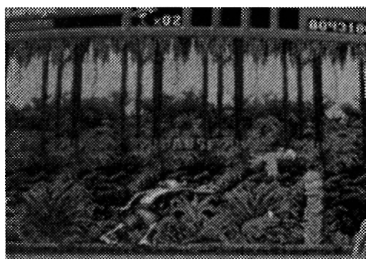
セタの同名アーケードの移植作品。ループレバーを使った銃の方向の回転操作をAとCボタンで行うようになっていた。一度完成した後にグラフィックの全面的な書き換えが行われたが結局発売中止になった。ちなみに北米では発売されている。

クラスティーズ ファン ハウス

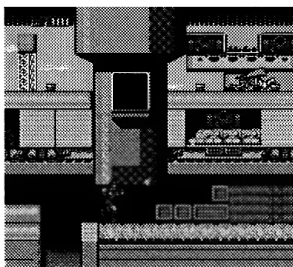
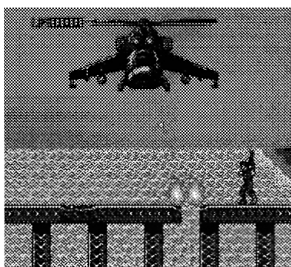
●セガ ●4M
●PUZ ●価格未定

海外アニメ「ザ･シンプソンズ」を題材にしたGENESIS作品。 ネズミを退治するパズルゲームで、原題は「KURUSTY'S SUPER FUNHOUSE」。

グリーンドッグ

●セガ ●4M
●ACT ●価格未定

AMショーで参考出展されたGENESIS作品。その後、発売予定表に載ること無く消えていった。原題は「Greendog The Beached Surfer Dude」。

クロスファイアー

●九娯貿易 ●?M
●ACT ●価格未定

※画面はファミコン版です。

同名ファミコンソフトの移植作品。しかし、北米では「スーパーエアーウルフ」が「クロスファイアー」の名前で発売されており、版権が取得できなかった時の為のダミータイトルだったという説が濃厚。

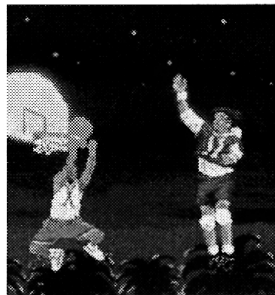
ザ シンプソンズ バート VS ザ スペースミュータンツ

●セガ ●4M PASS
●ACT ●価格未定

海外アニメ「ザ・シンプソンズ」を題材にしたGENESIS作品。横スクロールアクション。余談だが、「ザ・シンプソンズ」は1989年から15年以上放送されており、アメリカのアニメ史上最長寿番組である。

ザ・ストリート・バスケットボール・ジャミット

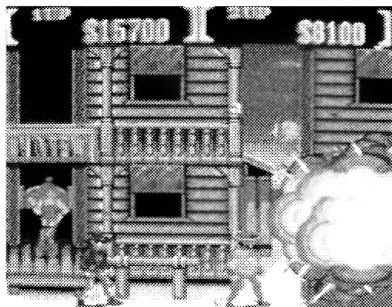
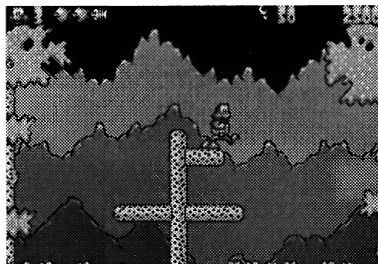
●アクレイムジャパン ●16M
●SPT ●8,900円

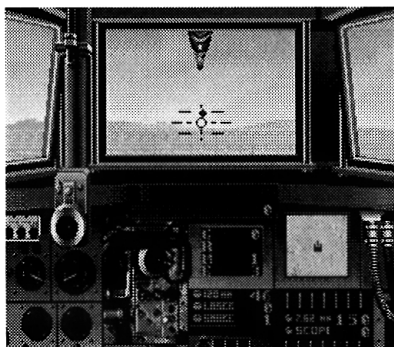
ONE ON ONEのバスケットボールを題材にしたGENESIS作品。2つのボールで試合する等の変則的なゲームモードもあった。

サンセットライダーズ

●コナミ ●4M
●ACT ●価格未定

同名アーケードの移植作品。北米では発売されたが、日本ではコナミ参入時に画面が公開されたにも関わらず、発売予定表に載ること無く消えていった。オリジナル要素が多く2人対戦モード等もあった。

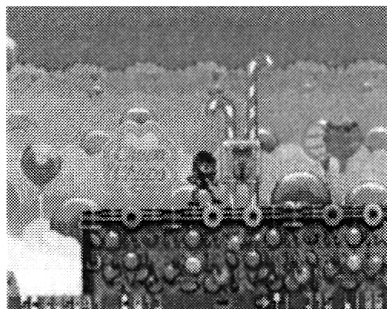
ジェームスポンドIII

●EAビクター ●16M
●ACT ●価格未定

「ジェームスポンド」シリーズ第3弾のGENESIS作品。原題は「JAMES POND3 OPERATION STARFISH」。「ジェームスポンド」シリーズは、日本では「II」のみ発売されたことになる。

スーパーバトルタンク

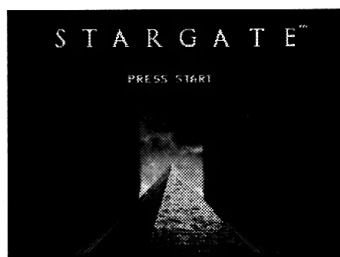
●セガ ●SLG ●4M ●価格未定

湾岸戦争の地上戦を題材にしたGENESIS作品。遊星セガワールドで参考出展されたが、その後、発売予定表に載ること無く消えていった。原題は「Garry Kitchen's SUPER BATTLETANK WAR IN THE GULF」。

ズールのゆめぼうけん

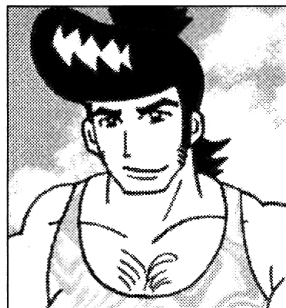
●インフォコム ●ACT ●8M ●8,800円

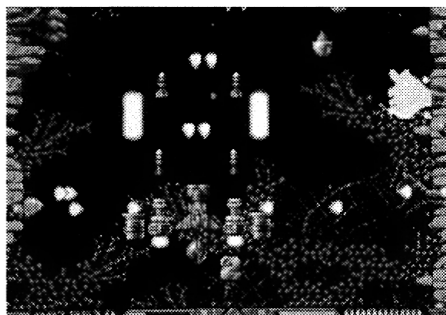
横スクロールアクションのGENESIS作品。原題は「ZOOL」。主人公の宇宙人ズールが宇宙旅行の途中に迷い込んだ世界から脱出する為に得意の拳法で戦うというストーリー。ちなみに、同名のゲームギア版は日本でも発売されている。

スターゲイト

●アクレイムジャパン ●ACT ●16M ●価格未定

同名の映画を題材にした横スクロールアクションのGENESIS作品。メガドライブ版は発売中止になったが、ゲームギア版とスーパーファミコン版は発売されている。

SUMO MAN

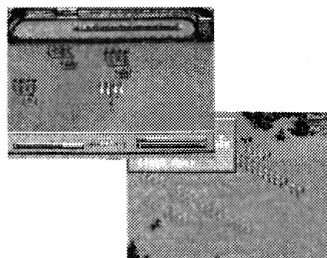
●??? ●4M
●ACT ●価格未定

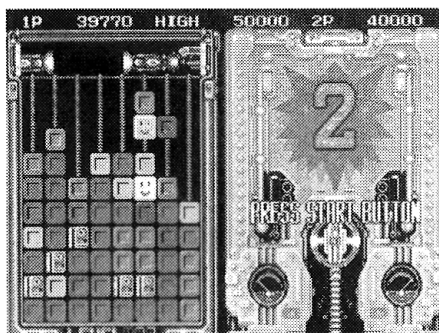
同名のアーケード移植作品。ただし、アーケード版も発売中止という幻のゲーム。外国人が勘違いした日本を題材にした「ファイナルファイト」系の横スクロールアクション。発売予定表には載ることはなかったが開発が進められていたことが「ふり向けばセガがいる2」に掲載されている。開発元は明かされていないが、ネオジオへも移植が予定されていたということから予想することができる。

ゼノン2

●PCMコンプリート ●6M
●SHT ●8,600円

縦スクロールシューティングのGENESIS作品。もともとAMIGAで発売されたゲームで、1990年度下半期ヨーロッパランキングでベスト1シューティングになっている。ゲーム中のBGMに当時イギリスで人気のあったハウスグループBOMB THE BASEの「MEGABLAST」という曲を採用していた。

センチュリオン

●EAビクター ●4M
●SLG ●8,900円

紀元前のローマ帝国を題材にしたGENESIS作品。リアルタイムシミュレーション。PC-98版やFM-TOWNS版は日本でも発売されている。

洗脳ゲーム TEKI·PAKI

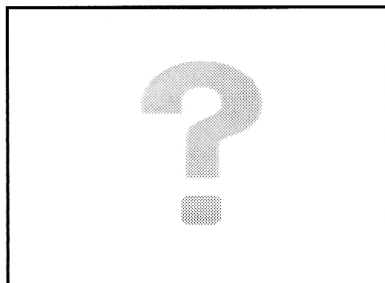
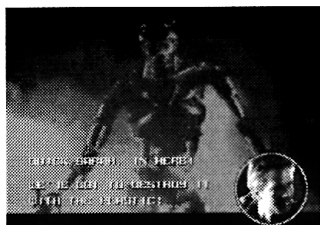
●東亜プラン ●PUZ ●2M ●価格未定

同名アーケードの移植作品。開発は完了しており、販促用のチラシ等も配布されたが、発売中止になった。同時期にラインナップされていた「スラップファイトMD」が発売元をテンゲンに変更して発売されたことから、東亜プランの経営的な問題で自社発売できず、発売元を探したが、見つからなかったと思われる。

ソニックブラザーズ

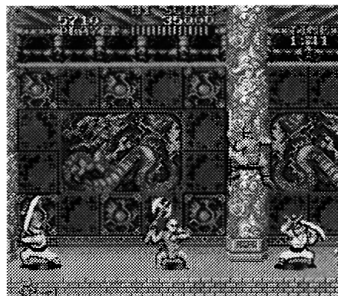
●セガ ●PUZ ●?M ●価格未定

同名のアーケード移植作品。アーケード版自体がロケテストのみで発売中止になっているが、メドライブ互換基盤で作られていたらしく、メガドライブ版の目撃情報あり。「コラムス」タイプの落ち物パズルゲームで、ブロックとして赤や緑や黄色等のソニックの兄弟（?）が登場し、1面の背景は夜のダウンタウンだった。

ターミネーター

●セガ ●ACT ●4M ●価格未定

同名の映画を題材にしたGENESIS作品。北米ではヴァージンゲームが販売していた。横スクロールアクションで、面クリア後に映画からの取り込み映像が挿入されている。

タイガーロード

●カプコン ●?M
●ACT ●価格未定

アーケード「虎への道」の移植作品。最初のサードパーティー発表会の時にカプコン参入と共にラインナップされていたタイトル。しかし、その後二度と発売予定表に載ることはなく、メガドライブへの参入自体が白紙状態になった。そして、カプコンの参入は「ストリートファイターII′PLUS」まで待つことになる。任天堂の圧力が原因か？

※画面はアーケード版です。

ダイナマイトダックス

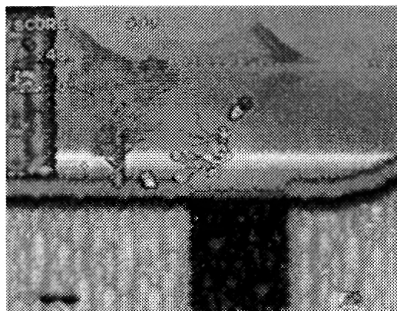
●セガ ●?M
●ACT ●価格未定

※画面はアーケード版です。

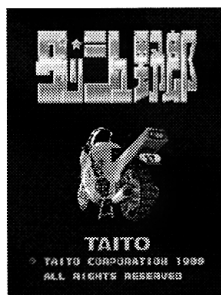
同名アーケードの移植作品。メガドライブ版のゲーム画面は一度も公開されていない。ちなみに北米ではマスターシステム版が発売されている。

タイニー・トゥーン・アドベンチャーズ

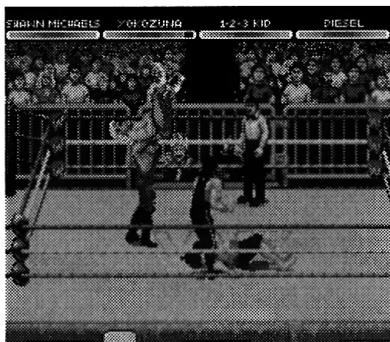
●コナミ ●4M
●ACT ●価格未定

海外の同名アニメを題材にしたGENESIS作品。遊星セガワールドに参考出品されたが、発売予定表に載ること無く消えていった。ちなみに、コナミは北米で「タイニー・トゥーン」のバスケットボールゲームも発売している。

ダッシュ野朗

●東亜プラン ●?M
●RAC ●価格未定

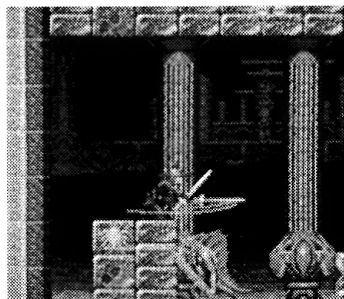
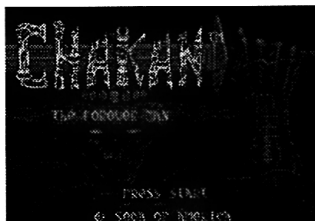
同名アーケードの移植作品。トップビューの縦スクロールバイクレース。「ファミコン通信」で発売予定表に掲載されたが直ぐに消えている。余談だが、ファミコン版がビスコから発売されている。

※画面はアーケード版です。

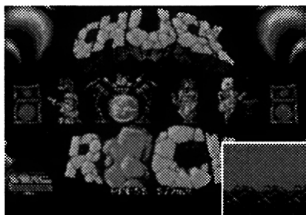
WWF RAW

●アクレイムジャパン ●16M
●SPT ●8,900円

WWF（現WWE）を題材にしたプロレスゲーム。発売中止になったはずが、北米版のマニュアルとほぼ直訳された日本語マニュアルが一緒に同梱されたものが一部の店で販売されている。ちなみにパッケージとカセットは完全に日本用になっている。余談だが、32X版は正式な流通で発売されている。

CHAKAN

●セガ ●8M
●ACT ●価格未定

同名アメコミを題材にしたGENESIS作品。遊星セガワールドに参考出品されたが、発売予定表に載ること無く消えていった。
原題は「CHAKAN THE FOREVERMAN」。

チャックロック

●セガ ●ACT ●4M ●価格未定

原始人を主人公にしたGENESIS作品。開発元はCore Design。日本でもゲームギア版は発売されており、北米ではSEGA-CD版も発売されている。ちなみに日本のメガドライブでも続編の「チャックロックII」はヴァージンゲームから発売されている。

沈黙の艦隊

●セガ ●ADV&SLG ●8M+B.B ●価格未定

かわぐちかいじ氏の同名の漫画を題材にした作品。ゲーム画面は一度も公開されていない。メガドライブ版との関連性は無いが、後にプレイステーションとWindowsでゲーム化されている

※イラストはメガドライブ版は関係ないものです。

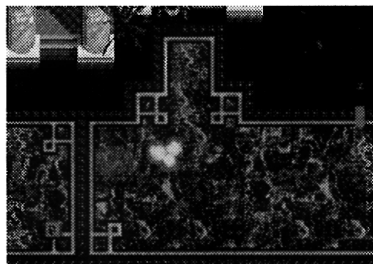
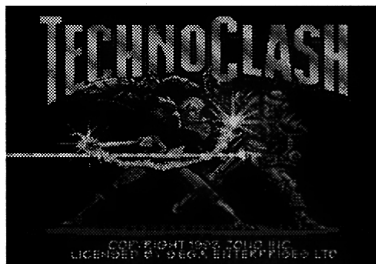
ディープスキャナー

●サミー工業 ●ACT ●8M ●価格未定

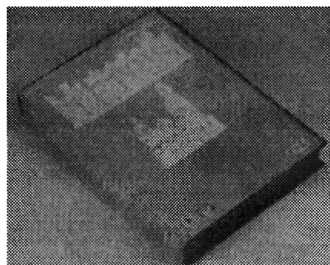
横スクロールアクション面とカーアクション面で構成されたアクションゲーム。遊星セガワールドに出品されたが、その後の情報はまったく無く消えていった。噂によるとサミー工業から発売されていたファミコンの「ガンデック」系の作品だったらしい。

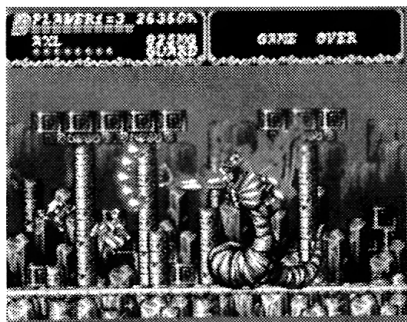
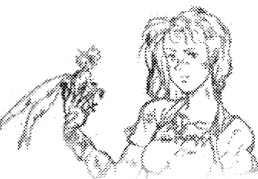
テクノ・クラッシュ

●EAビクター ●8M
●ACT ●8,900円

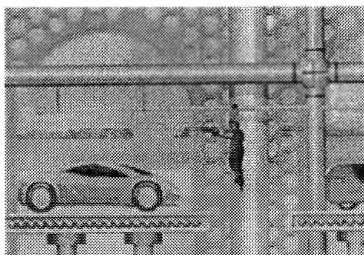
トップビューの8方向スクロールアクションのGENESIS作品。「他の商品との兼ね合いで発売時期をずらしました」というコメントがあったが結局発売中止になっている。

テトリス

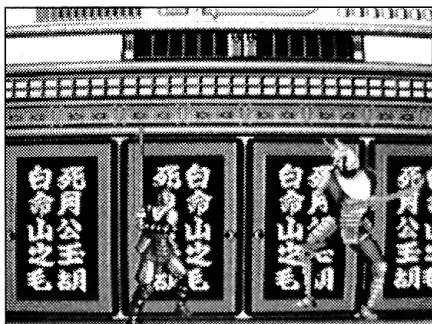
●セガ ●2M
●PUZ ●5,500円

同名アーケードの移植作品。1989年4月15日に発売日が決定し、製造も完了していたが、任天堂が家庭用の版権を独占的に取得した為発売できなくなった。メガドライブ版の開発元は、サンリツ電気（後のシムス）。後にセガのロゴを消した海賊版が出回ったが、本物も極少数流出している。また、後にプレイステーション2の「テトリスコレクション」に、このメガドライブ版が収録されている。

デビルバスター

●シムス ●8M
●ACT ●価格未定

「女神転生」の世界観を題材にした作品。当初「魔神転生」というタイトルだった。2人同時プレーが可能で、自キャラを精霊剣士、パワードスーツ、悪魔戦士3人のから選択できたが、途中でパワードスーツが削除されている。

デモリッションマン

●ヴァージンゲーム ●16M
●ACT ●価格未定

同名の映画を題材にしたGENESIS作品。トップビューの８方向スクロール面と横スクロール面で構成されている。

天空列伝武蔵

●KANEKO ●8M
●ACT ●価格未定

自キャラだけでなく敵キャラも巨大な横スクロールアクションゲーム。主人公の武蔵は天空界から捨てられ地上で和尚に拾われて育てられたという設定。途中で容量が4Mから8Mに増えたが結局発売中止になっている。

ドラゴンニンジャ

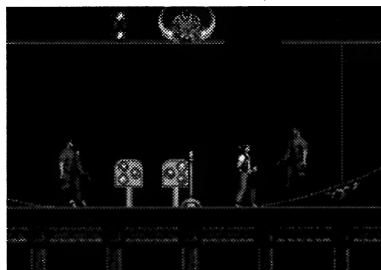
●データイースト ●?M
●ACT ●価格未定

同名アーケードの移植作品。 最初のサードパーティー発表会の時にデータイースト参入と共にラインナップされていたタイトル。その後二度と発売予定表に載ることはなく、メガドライブへの参入自体が白紙状態に戻り、データイースト参入は「ミッドナイトレジスタンス」まで待つことになる。任天堂の圧力が原因か？

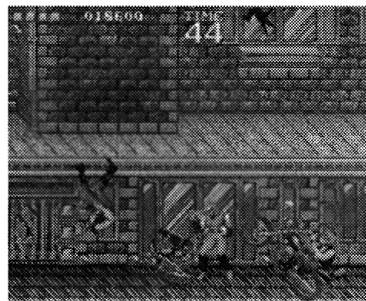
※画面はアーケード版です。

ナイトメアサーカス

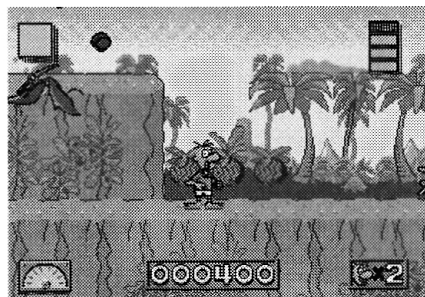
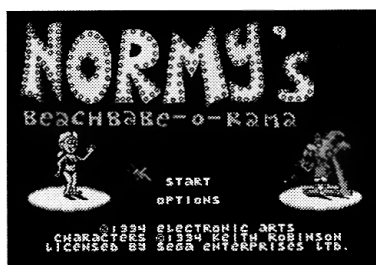
●セガ ●16M
●ACT ●価格未定

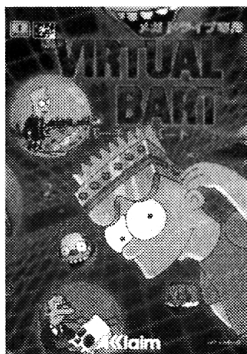
横スクロールアクションのGENESIS作品。GENESIS版でさえ1996年に発売されているので、もし日本で発売されていたら「ジ・ウーズ」や「コミックスゾーン」的な扱いになったかもしれない。

忍者外伝

●セガ ●4M
●ACT ●6,000円

テクモのアーケードゲーム「忍者龍剣伝」の移植作品。移植とはいってもかなりのアレンジがされている。1992年10月30日発売でパッケージ裏のバーコードNo.まで決まっていたが、なぜか発売中止になっている。

NORMY

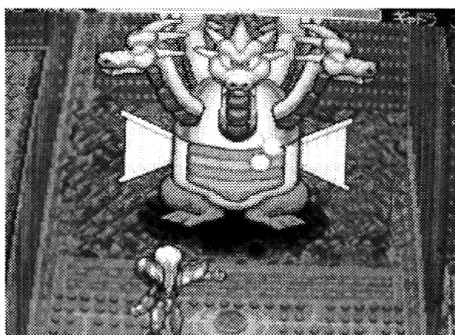
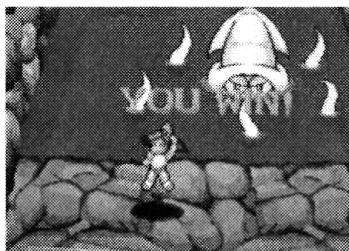
●EAビクター ●?M
●ACT ●8,900円

横スクロールアクションのGENESIS作品。原題は「NORMY's Beach Babe-O-Rama」。

バーチャルバート

●アクレイムジャパン ●ACT ●16M ●価格未定

海外アニメ「ザ・シンプソンズ」を題材にしたミニゲーム集。発売中止になったはずが、GENESIS版のマニュアルとほぼ直訳された日本語マニュアルが一緒に同梱されたものが一部の店では販売されている。ちなみにパッケージとカセットは完全に日本用になっているが、メキシコ製だったりする。

バトルスマッシュ

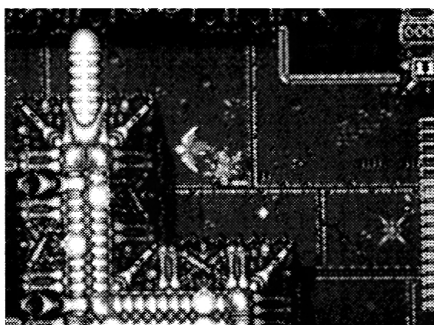
●KANEKO ●ACT ●4M ●価格未定

巨大な怪獣相手に1対1でボールを打ち合いKOさせるテニス風のアクションゲーム。

バンパイア

●シムス ●ACT ●?M ●価格未定

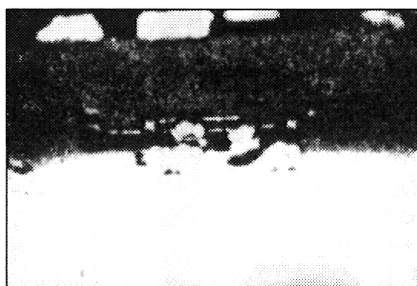
発売予定表にラインナップされた後、ゲーム画面はおろか、どんなゲームなのかもまったく情報が出ていない。予想にすぎないが、もしかするとゲームギアで発売された「IN THE WAKE OF VAMPIRE」のメガドライブ版だったのかもしれない。

ビートフォース

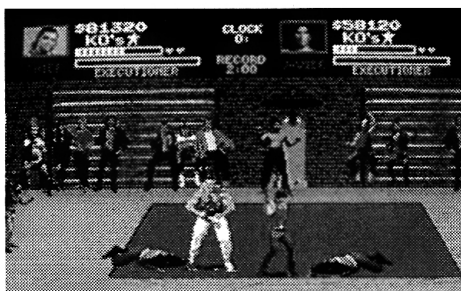
●サミー工業 ●8M
●ACT ●価格未定

トップビューの8方向スクロールアクションゲーム。カーアクション面もあった。遊星セガワールドに出品されたが、その後の情報はまったく無く消えていった。

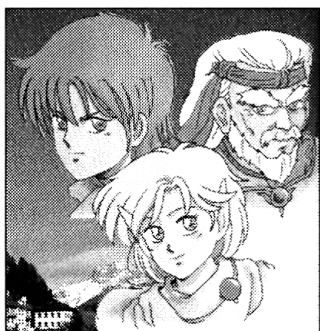
P47

●ジャレコ ●?M
●SHT ●価格未定

同名アーケードの移植作品。発売予定表には一度も掲載されなかったが、ジャレコのメガドライブ参入計画と共に発売が検討されており、 ゲーム的には完成していた。「DEEP!メガドライブ～メガドラ紀の終わりに～」で掲載した「FREEMDOM STAR」が実は「P47」である。

ピットファイターII

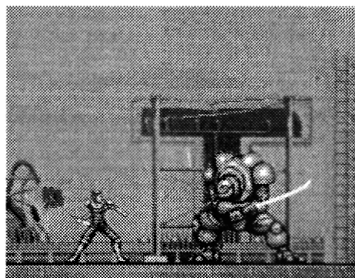
●テンゲン ●?M
●ACT ●価格未定

実写取込画像の格闘ゲーム「ピットファイター」の続編。前作のバズ、タイ、カトーの他に、アーケードの「ガーディアン・オブ・ザ・フット」 から4人の新キャラが追加された。北米でも発売中止になっている。

フィルディアス～風の鎮魂歌～

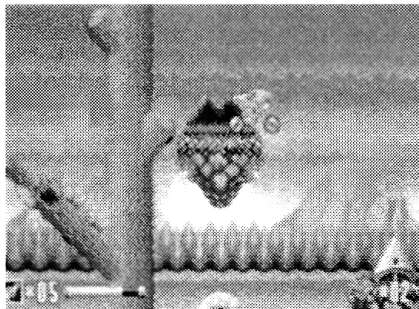
●ユニパック ●?M
●ACT ●価格未定

人間、エルフ、ドワーフの3人のキャラクターからマイキャラを選択し、キャラによってストーリーが変化するシステムのアクションゲーム。「BEEP!メガドライブ」でボスキャラクターのイラストと攻撃方法を募集していたが、ゲーム画面は一度も公開されていない。ちなみにタイトル名の「フィルディアス」とはゲームの舞台となる大陸の名前である。

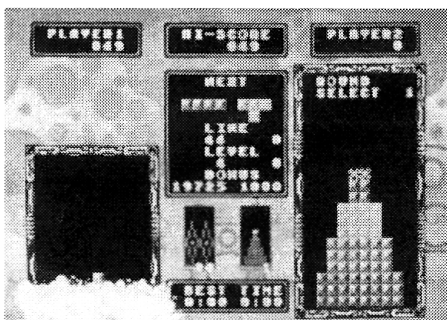
狼兵（ランピン）

●シムス ●?M
●ACT ●価格未定

「電忍アレスタ」のような機械技術の発達した架空の戦国時代を舞台にした横スクロールアクション。ファイティングパッド6B対応で2人同時協力プレイが可能。当初はメガCD用として発表されており、途中からROMカートリッジに変更されたが、結局発売中止になっている。

ブラスターマスター

●サンソフト ●8M
●ACT ●6,800円

ファミコンで発売されていた「超惑星戦記メタファイト」の続編。サイドビューのアクション面とトップビュー8方向スクロールシューティング面で構成されている。元はGENESIS作品で、原題は「BLASTER MASTER2」。北米では「メタファイト」が「BLASTER MASTER」という名前だった為である。

フラッシュポイント

●セガ ●?M
●PUZ ●価格未定

同名アーケードの移植作品。「テトリス」の版権問題により発売予定表に載ることはなかったが、開発が進めらており「BEEP!メガドライブ」1992年8月号にメガドライブ版の画面が掲載されている。また、後にプレイステーション2の「テトリスコレクション」に隠しゲームとして、このメガドライブ版が収録されている。

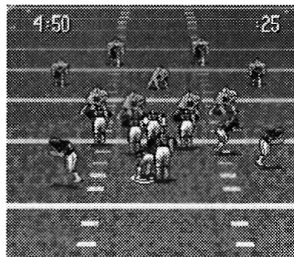
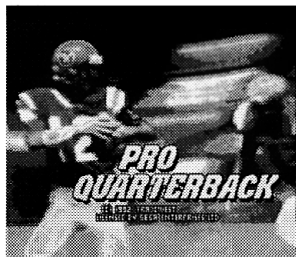
プレデター2

●セガ ●8M
●ACT ●価格未定

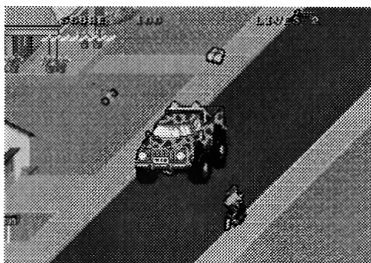
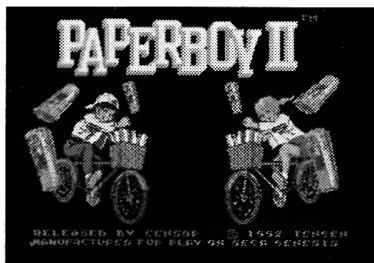
同名の映画を題材にしたGENESIS作品。クウォータービューのアクション。遊星セガワールドに参考出品されたが、発売予定表に載ること無く消えていった。北米ではARENA ENTERTAINMENTが販売していた。

PRO QUARTERBACK

●セガ ●8M
●SPT ●価格未定

遊星セガワールドで参考出展されたGENESIS作品。その後、発売予定表に載ること無く消えていった。北米ではTRADEWESTが販売していた。

ペーパーボーイ 2

●テンゲン ●8M
●ACT ●価格未定

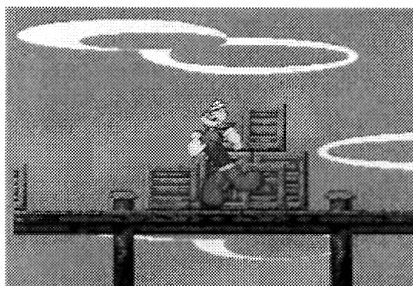
「ペーパーボーイ」の続編。マイキャラをペーパーボーイとペーパーガールから選択できるようになっていた。ちなみに北米では発売されている。

ヘリファイター

●セガ ●?M
●SHT ●価格未定

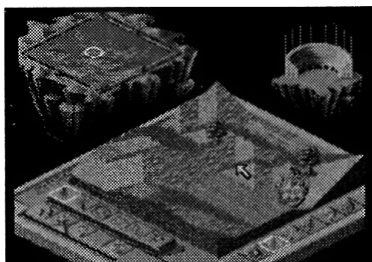
発売予定表にラインナップされた後、ゲーム画面はおろか、どんなゲームなのかもまったく情報が出ないまま消えていった。

ポパイ・ザ・セーラーマン

●テクノスジャパン ●16M
●ACT ●価格未定

アニメ「ポパイ」を題材にした横スクロールアクションのGENESIS作品。さらわれたスイーピーと行方不明のオリーブを探すのが目的で、ポパイと不思議議な力を持った動物ユージンの2人同時の協力プレイが可能。余談だが、 このゲームと同時に発表されたゲームギアの「ポパイのビーチバレー」は発売されている。

ポピュラスⅡ

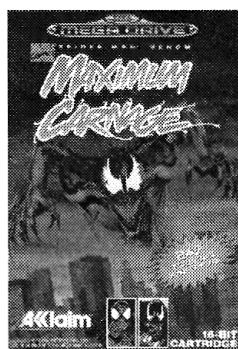
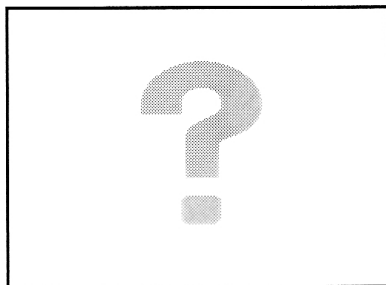
●ヴァージンゲーム ●SLG ●8M PASS ●価格未定

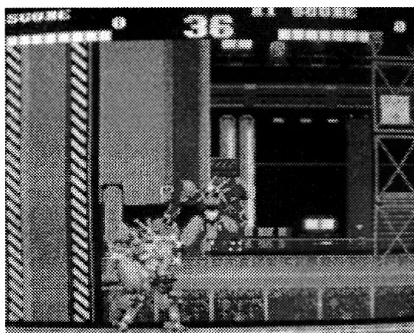
リアルタイムシミュレーション「ポピュラス」の続編。「日本語化が遅れています」というコメントがあったが、そのまま発売中止になっている。正式名称は「TWO TRIBES POPULOUSⅡ」。

マキシマム・カーネイジ

●アクレイムジャパン ●ACT ●16M ●8,800円

アメコミの「スパイダーマン」を題材にした作品。発売中止になったはずが、欧州MEGADRIVE版をベースにしたパッケージに「日本語マニュアル付メガドライブ版」と記載し、GENESIS版のマニュアルとほぼ直訳された日本語マニュアルが一緒に同梱されたものが一部の店で販売されている。ちなみにカセットは完全に日本のメガドライブ用になっている。

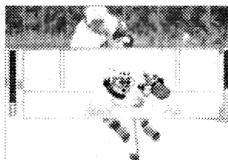
魔獣羅

●セガ ●ACT ●?M ●価格未定

発売予定表にラインナップされた後、ゲーム画面はおろか、どんなゲームなのかもまったく情報が出ないまま消えていった。

マッドストーカー

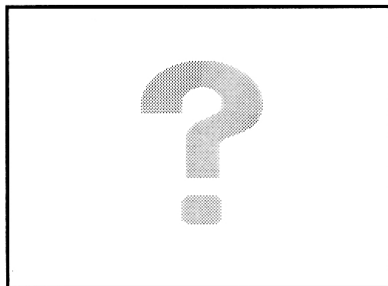
●工画堂スタジオ ●16M
●ACT ●価格未定

同名のX68000からの移植作品。1人用の横スクロールモードと、2人用の対戦モードがある。開発はほぼ終了していたが、発売元が見つからず発売中止になった模様。ちなみにPCエンジン版は、アーケードカード対応のCD-ROM2 でNEC ホームエレクトロニクスより発売されている。

マリオ・レミュー ホッケー

●セガ ●?M
●SPT ●価格未定

マリオ・レミューを題材にしたGENESISのアイスホッケーゲーム。乱闘シーンではボクシング風の乱闘モードになるのが特徴。余談だが、スーパーファミコンではマリオ・レミューの要素を外したものが、アルテインから「スーパースラップショット」という名前で発売されている。

マルチプレー・ベースボール

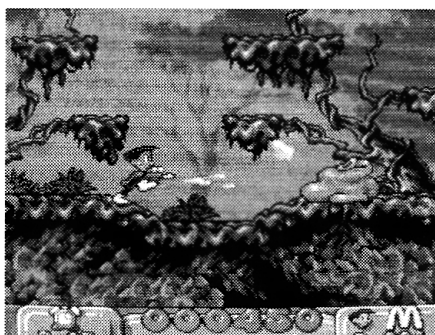
●セガ ●8M+B.B
●SPT ●価格未定

セガタップ対応の1993年度版の野球ゲーム。「超球界ミラクルナイン」にタイトル変更されたという説もあるが、「超球界ミラクルナイン」は1995年版であり、セガタップにも対応していないので別物だと思われる。セガタップ対応という点に関しては 「江川卓のスーパーリーグCD」に引き継がれている。

ミーナinワンダーランド

●マイクロネット ●8M
●ETC ●価格未定

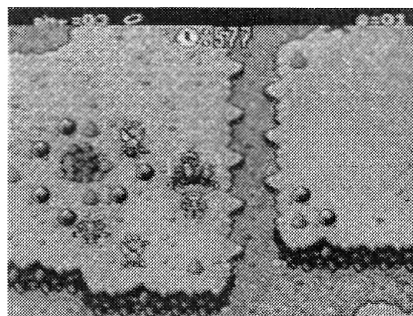
神経衰弱やルーレット等の単純なゲームを収録したミニゲーム集。おもちゃショーでは販促用のチラシが配布され、ゲーム的にも完成していたが発売中止になっている。ちなみにゲームのデキはイマイチとの噂。

ミック&マック
ザ グローバル グラディエイターズ

●セガ ●8M
●ACT ●価格未定

ファーストフード店のマクドナルドを題材にしたGENESIS作品。マクドナルドのMマークを拾って進んでいく横スクロールアクションゲーム。

ミュータントハンター

●トレコ ●?M
●ACT ●価格未定

縦横スクロールの面クリア型のアクションゲーム。移動画面と戦闘画面があり、制限時間内にエリア内のミュータントを捕獲すること面クリアとなる。

メタルランサー

●セガ ●SHT ●?M ●価格未定

中裕司氏が「大魔界村」の功績によりCS開発部に分室を作り、そこで開発していた3Dシューティングゲーム。可愛い女の子が宇宙船に乗り込むという設定だった。発売予定表には一度も掲載されていないが「メガドライブ大全」に開発の事実が掲載されている。

モンスタートラック

●アクレイムジャパン ●RAC ●?M ●価格未定

発売予定表にラインナップされた後、ゲーム画面はおろか、どんなゲームなのかもまったく情報が出ていない。タイトルからはアメリカで人気のアメリカントラックレースを題材にしたものだと予想できる。ちなみにゲームギア版も発売中止になっている。

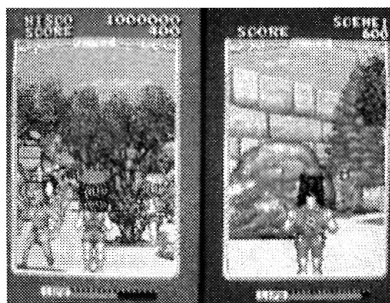
妖精王の帰還 ～ムーンダンサー～

●セガ ●ADV ●4M+B.B ●7,000円

「Beep」に連載されていた「ムーンダンサー」（原作：堀蔵人氏）の第2部を題材にした作品。グラフィックに加藤直之氏、音楽に野呂一生氏を起用していた。開発途中に部署がCS8ビット機担当部署とCS16ビット機担当部署に分かれてしまい開発が難航。最終的には、結局ゲーム的にうまくまとめられず発売中止になった模様。

ラストサバイバー

●セガ ●?M
●ACT ●価格未定

同名アーケードの移植作品。メガドライブ版のゲーム画面は一度も公開されていない。後にCRI（合併によりSEGA-AM2になり、2004年7月にセガに吸収）からFM-TOWNS版が発売されている。余談だが、アーケード版はマークⅢの「ファンタシースター」の3Dダンジョンの影響を受けて、開発されたゲームである。

※画面はアーケード版です。

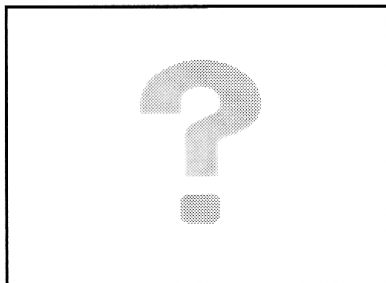
レースドライビン

●テンゲン ●4M
●RAC ●価格未定

ポリゴンレースゲーム「ハードドライビン」の続編。前作より処理速度が高速化され、車種とコースが増加し、自分でコースを作れるモードが追加されている。ちなみに北米では発売されている。

レッズ

●セガ ●?M
●ACT ●価格未定

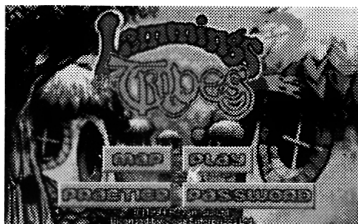
発売予定表にラインナップされた後、ゲーム画面はおろか、どんなゲームなのかもまったく情報が出ないまま消えていった。

レッドベルト

●MEDIAGENIC(USA) ●?M
●ACT ●価格未定

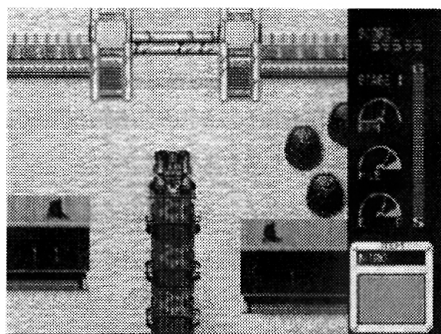
最初のサードパーティー発表会の時にラインナップされていたタイトル。その後二度と発売予定表に載ることはなく、GENESIS版も発売されていない。MEDIAGENICという会社は、後に「ドラゴンズアイプラス上海III」を北米で販売している。

レミングス2

●サンソフト ●16M
●SLG ●価格未定

リアルタイムシミュレーション「レミングス」の続編。北米ではPSYGNOSISから発売されている。正式名称は「Lemmings2 The Tribes」。

ロード・バスター

●日本テレネット ●4M
●ACT ●6,800円

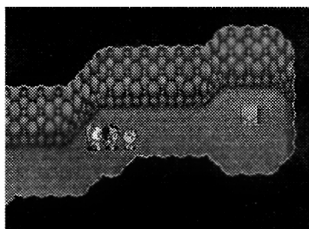
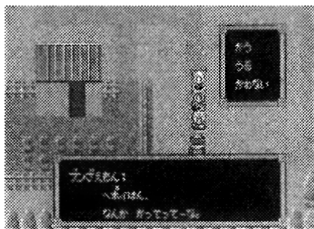
元々、日本テレネットのメガドライブ参入第一弾になるはずだった作品。縦スクロールする画面でトラックを操作して敵車を倒しながら進むアクションゲーム。日本テレネットがパソコンで初めて発売したデビュー作品「アメリカントラック」に近いゲーム内容。

ロードライアット

●テンゲン ●?M
●RAC ●価格未定

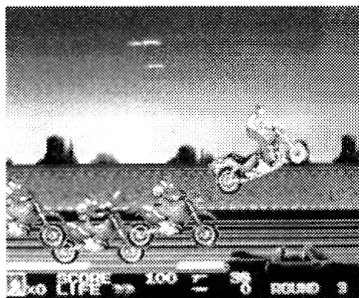
ATARIのアーケードゲーム「Road Riot 4WD」の移植作品。北米でも発売中止になっている模様。

RPG伝説ヘポイ

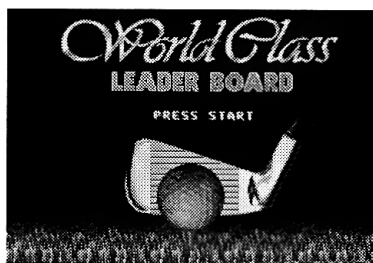
●セガ ●?M+B.B
●RPG ●価格未定

セガがスポンサーをしていた同名アニメを題材にした作品。発売予定表にラインナップされた後、おもちゃショーで仮のゲーム画面が公開されたが、その後の情報は無く消えていった。ちなみにRPGはロープレと読む。

ローリングサンダー3

●ナムコ ● 12M PASS
●ACT ●価格未定

アーケードゲーム「ローリングサンダー」シリーズの第3弾。武器や乗り物といった新要素が追加されているが、2人同時プレイは無くなっている。ちなみに北米では発売されている。

World Class LEADER BOARD

●セガ ●SPT ●4M ●価格未定

遊星セガワールドで参考出展されたGENESIS作品。その後、発売予定表に載ること無く消えていった。北米ではU.S.GOLDが販売していた。

メガドライブ発売中止ソフトの代名詞をピックアップ！

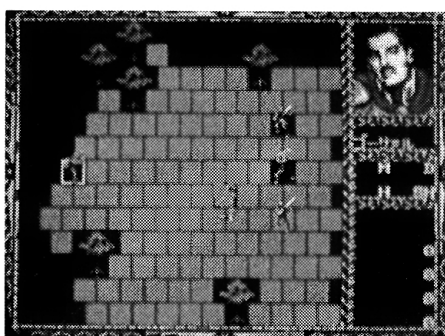
特集 ムーンダンサー①

●ゲームシステム

セガは通常のアドベンチャーゲームと差別化するを意味で「妖精王の帰還 ～ムーンダンサー～」のジャンルをFEG（ファンタジーエモーションゲーム）と呼んでいた。基本的にはコマンド選択式のアドベンチャーだが、時間の概念が導入されており、戦闘シーンはシミュレーション風の画面となっているのが特徴である。

経験値の概念は無く、体力や耐久力がアップすることはないが、個人のもつ戦闘能力（攻撃力、防御力）が戦闘による慣れでアップするシステムを採用していた。

また、仲間は最大5人（+α）まで増やすことができ、各キャラには感情を表すエモーショナルポイント（EP）という要素があり、これがゲームの進行に影響する予定だった。余談だが、このエモーショナルポイントの要素は、後に「ファンタシースターIII」でも採用されるはずだったが、結局ボツになっている。

基本（アドベンチャー）画面

戦闘画面

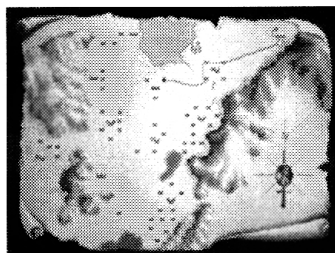
●ストーリー

主人公アスライル

親友キュラオン

物語の舞台となるのはシムングルド王国。邪悪な魔法を使う月の魔道士ウェイ・アヴンは魔法で体を奪い、かわりに魔法の鎧を身に付けさせたウェイ・アヴンの猟犬と呼ばれる兵団を操り王国の支配を画策していた。このウェイ・アヴンの猟犬の中で最も恐れられていた男がムーンダンサーこと主人公アスライル・セファスである。

ある時アスライルの親友キュラオンは、ウェイ・アヴンから自分の体を取り戻そうとするが、失敗し処刑されてしまう。この時の処刑を行ったのは、皮肉にもウェイ・アヴンに心を操られたアスライルであった。親友を自らの手で殺めたことを機会に、ウェイ・アヴンの支配から逃れたアスライル。その後彼は、数々の困難をくぐり抜け、ついにウェイ・アヴンを倒した。ここまでが「Beep」で連載されていた第1部「月下の舞人」のストーリー。

ゲームはウェイ・アヴンを倒したした直後から始まる第2部「妖精王の帰還」である。ゲームの目的は、死んで魂だけになってしまった親友キュラオンの体を取り戻すこと。そしてシムングルド王国に今は途絶えている王家を再興する為、王家継承の証である伝説の剣・鎧・盾を探し出し、王国の秩序を取り戻すことである。

マップ画面

ゲーム開始直後の画面

●追加キャラクター一般公募

「Beep」1989年4月号で、ストーリーに従った形でアスライルと共に王国の体制を変革しようとする人達、体制を擁護しアスライルに反対する人達のキャラクターが募集された。応募者の中からいくつかのキャラクターをゲームの中に採用する予定とされ、156名の応募があり、4名が入選、1名がセガ賞（努力賞）を授与した。

ちなみに、入選したキャラクターが登場するゲーム画面は公開されていない。また、余談になるが、この時セガ賞を受賞した蟻川とんぼ氏は、後にセガに入社し、「レンタヒーロー」のシナリオを担当している。

●プランナーインタビュー

BEEP：RPG小説だった「妖精王の帰還」が、ゲーム化にあたってAVGになるということなんですが…。

パタ：1つには、RPG小説「ムーンダンサー」の世界"普通にいうテーブルトークRPG"を表現するのに、どうしても戦闘シーンがメインになるRPGよりも、純粋にストーリーの中に入っていけるAVGのほうがいいかなと思ったからかな。あと、戦闘自体は、アスライルは得意なので、アスライルが何をすればいいかをみんなにゲームの中で考えてもらいたかったからですね。

BEEP：そうしますと、戦闘シーンもRPGのものとは違う、ということですね

パタ：ええ、戦闘シーンそのものがゲームの中で「ファンタシースターII」のようなハデハデな展開をする訳ではないんです。普通のアドベンチャー画面と考えて下さい。戦闘も、アドベンチャーの謎の一部として、解いていかなきゃいけないと思えば、分かりやすいかな。

BEEP：ストーリーは基本的に原作に忠実ということでしたが、オープニングはどのシーンから始まりますか？

パタ：以前「Beep」に連載されていた「ムーンダンサー第1部」のラスト、つなわちウェイ・アヴンをアスライルが倒した直後のシーンから、ゲームが始まります。戦闘に勝ったアスライルが、ウェイ・アヴンの死体のそばで話をしているところがオープニングかな。

BEEP：ところで、以前から不思議に思っていたんですが、アスライルの親友キュラオンに体がなく、魂だけがアスライルの体に存在しているということなんですが、画面上ではどんな処理で表現するつもりですか？

パタ：そうですね、いくらアスライルの体の中にキュラオンがいるといっても、うつむいて自分の体と話すってのは変ですよね。だからアスライルがキュラオンと話す時には、鎧の中からキュラオンが3Dホログラフィーのように浮かび上がるという形で表現したいと思っています。

BEEP：早く実際の画面が見てみたいですね。予定では、いつ頃になりますか？

パタ：「Beep」の次の号では、オープニングのシーンの画面を見てもらえるように、イラストレータの加藤さんとがんばります。

BEEP：あとオリジナルサウンドを担当するのが、S.S.T.BANDということなんですが、どんな感じのものになるんでしょうか？

パタ：うーん、どっちかということ、ゲームの雰囲気から、クラシック系統のサウンドにしてもらおうかなー。S.S.T.BAND未踏のエリアへ。なんちゃってね。

BEEP：では、最後に、このゲームのここを見てほしい、といったところを一言お願いします。

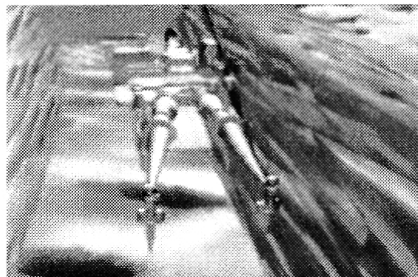
パタ：AVGの中で、自分以外のキャラクターが動いているというのを効果的に表現する方法を考えています。あと、今までのメガドライブのグラフィックとはひと味違う画面に期待してください。

このインタビューは「Beep」1989年5月号の記事一部編集して転載したものです。当初、音楽担当が野呂一生氏ではなくS.S.T.BANDだったことが分かる内容となっている。

MEGA-CD

アプロス 天空の章

●ウルフチーム ●CD-ROM
●? ●価格未定

「ログアウト」で連載していた小説を題材にした作品。LD系ゲームをセル画取り込み画像ではなく、全編CGによる画像で製作する予定だった。対応機種は全CD-ROMゲーム機というだけで発売予定表には掲載されなかったが、後に発売中止のアナウンスだけはしっかりとされた。

※画面は開発機上でのCGです。

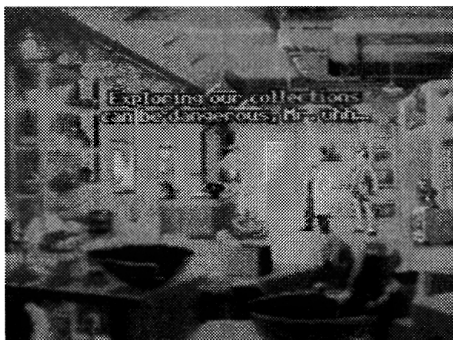
イース マスク・オブ・ザ・サン（YsⅣ）

●セガ ●CD-ROM
●RPG ●価格未定

元々はセガ・ファルコムから発売が予定されていた「イース」シリーズの第4弾。日本ファルコムで用意した1つの原作をメガCD、PCエンジンCD-ROM2、スーパーファミコンでそれぞれ別の会社がゲーム化するはずだったがメガCD版だけ発売中止になっている。音楽だけは「スーパーメガドライブFAN Vol.1」の付録CDで聴くことができる。

※画面はスーパーファミコン版です。

インディ・ジョーンズ アトランティスの運命

●ビクターエンタテイメント ●CD-ROM
●ADV ●価格未定

元々、映画「インディ・ジョーンズ」の第4弾用として書かれたシナリオ（2008年に上映された「クリスタル・スカルの王国」とは別物）を題材にした作品。元々はLucasArtsの海外DOS/Vパソコン用ゲームで、日本ではFM-TOWNS版が発売されている。

ヴァイスII

●トレコ ●CD-ROM
●RPG ●価格未定

メガCD本体の発表と同時にラインナップされた作品。ゲーム画面は一度も公開されておらず「ブレードランナー」のような世界観のRPGらしいということぐらいしか情報が出ないまま発売中止になっている。「II」ということだが「I」がどのハードで発売されていたのか等の情報も出ていない。

Aランクサンダー ～逆襲編～

●RIOT 日本テレネット ●CD-ROM
●ADV ●価格未定

※画面は「誕生編」のものです。

「Aランクサンダー～誕生編～」の続編。発売予定表には一度も掲載されなかったが、「誕生編」のエンディングで発売が告知（正確には発表予告）されている。

Aランクサンダー ～激闘編～

●RIOT 日本テレネット ●CD-ROM
●ADV ●価格未定

「Aランクサンダー」第3弾。こちらも発売予定表には一度も掲載されなかったが、原作者の遠藤正二朗氏のHPで「激闘編」というタイトルとシナリオが掲載されていた。ただしストーリーはここでも完結しておらず、さらに続く予定だった。また、遠藤氏は日本テレネット退社後に権利を買い取ろうとしたことがあったが折り合いが付かなかったとの噂。

※画面は「誕生編」のものです。

銀河鉄道 999

●RIOT 日本テレネット ●CD-ROM
●ADV ●7,800 円

同名の漫画（アニメ）を題材にした作品。漫画版、TV版、映画版とも違うゲームオリジナルのストーリーになる予定だった。雑誌に広告は掲載されたが、ゲーム画面は一度も公開されていない。

クライングドラゴン

●トレコ ●CD-ROM
●RPG ●価格未定

メガCD本体の発表と同時にラインナップされた作品。 オリジナルのファンタジーRPGらしいということぐらしか情報が出ないまま発売中止になっている。 ゲーム画面は一度も公開されていない。

グランド・ゼロ・テキサス

●セガ ●CD-ROM
●VIC ●価格未定

「ナイトトラップ」のシステムを継承したSEGA-CD作品。テキサスの荒れ果てた街を舞台にし、4つのカメラを切り替えて犯罪者や異星人を監視するのが目的。

クリスタルチェイサー

●ウルフチーム ●CD-ROM
●ADV ●価格未定

※画面はPC-9801版です。

同名パソコンゲームの移植作品。「メガドライブFAN」で発売予定表に掲載されたが、直ぐに消えている。情報としては「メガCD用に企画を練り直している」というコメントが掲載された程度。ちなみに、オリジナル版はTAKERU（フロッピーディスクによるソフトの自動販売機のようなシステム）専売だった。

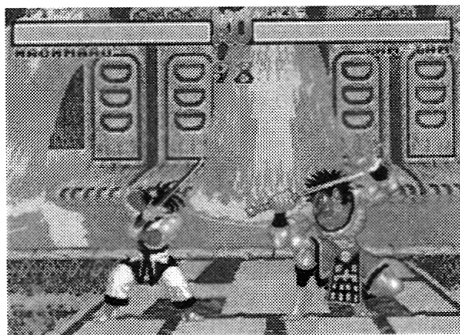
コットン

●セガ ●CD-ROM
●SHT ●価格未定

同名アーケードの移植作品。発売予定表には一度も掲載されなかったが「BEEP!メガドライブ」1993年4月号に、開発元はセガで1993年の年末に発売される予定と掲載されたことがある。余談だが、後にPCエンジンのスーパーCD-ROM2とプレイステーション、ネオジオポケットに移植されている。

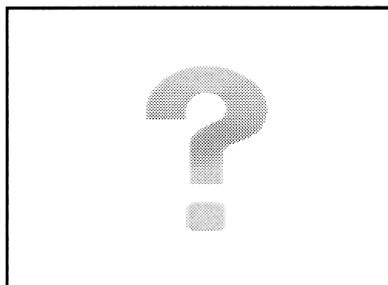
※画面はアーケード版です。

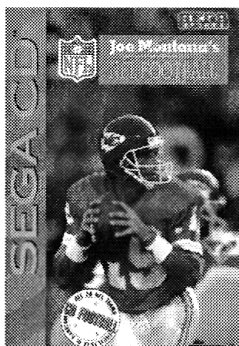
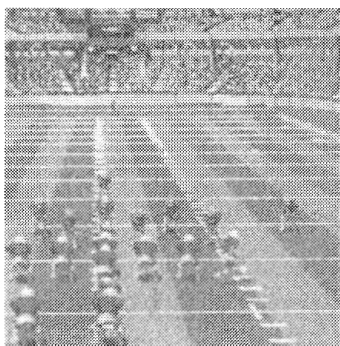
サムライスピリッツ

●ビクターエンタテイメント ●CD-ROM
●ACT ●8,800円

SNKの同名アーケードの移植作品。セガから発売されたROM版をベースにしてメガCD化したのでは無く、まったく別で開発された。見た目はメガCD版の方がアーケード版に近いが、ゲーム的な移植度は低かった模様。ちなみに北米では「Samurai Shodown」という名前で発売されている。

シスターソニック

●セガ ●CD-ROM
●RPG ●価格未定

「ぽっぷるメイル」をベースにして海外向けにキャラやストーリーを「ソニック」の世界観に作り直した作品。当初は「ぽっぷるメイルSCD改」という副題がついていて、日本では海外版に日本語字幕を付けてセガ･ファルコムから発売する予定だった。ちなみに北米でも発売中止になっており、ゲーム画面やキャラクターデザインは公開されていない。

ジョー･モンタナ フットボール

●セガ ●CD-ROM
●SPT ●価格未定

ジョー･モンタナを題材にしたSEGA-CDのアメリカンフットボールゲーム。日本では「発売する方向で検討中です」というコメントがあった程度で、ゲーム画面もほとんど紹介されなかった。

新･覇邪の封印

●工画堂スタジオ ●CD-ROM
●RPG ●価格未定

メガCD本体の発表と同時にラインナップされた作品。「覇邪の封印」の世界観を踏襲しつつ、ストーリーやシステムは新しいオリジナル作品になるはずだった。ゲーム画面は一度も公開されておらず、事実上開発は全く行われていなかったという噂。余談だが同時にラインナップされた「メガシュバルツシルト」は後にセガから発売された。

※画面はマークⅢ版です。

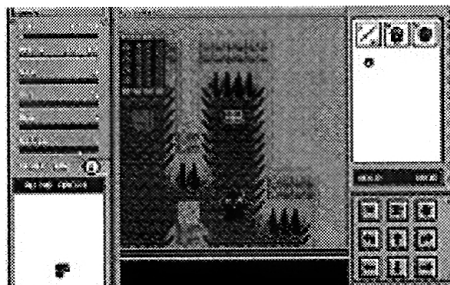
スーパーギャルズパニック

●KANEKO ●PUZ ●CD-ROM ●価格未定

※画面はマーケード版です。

アーケードゲーム「ギャルズパニック」の移植作品。セガへの正式な企画申請前に発売予定を発表してしまい、脱衣ものだけにそのまま移植できず「内容についてセガと話あっている」というコメントがあったが、その後の情報は無く、家庭用向けのアレンジ移植どころか発売自体できなかった。

スーパーブランディッシュ

●セガ ●RPG ●CD-ROM ●価格未定

※画面はPC-9801版です。

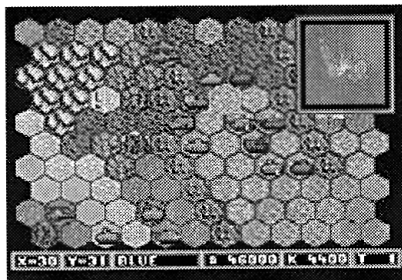
パソコン用ゲーム「ブランディッシュ」の移植作品。元々はセガ・ファルコムから発売が予定されており、キャラやストーリーは海外向けにアレンジされる予定だった。音楽だけは「スーパーメガドライブFAN Vol.1」の付録CDで聴くことができる。余談だが、後にPCエンジンのスーパーCD-ROM2とスーパーファミコンに移植されている。

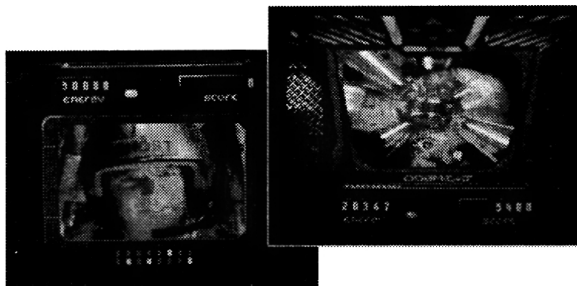
スーパー大戦略3

●セガ ●SLG ●CD-ROM ●価格未定

「スーパー大戦略」の第3弾。発表当初は「スーパー大戦略3SCD」というタイトルだった。第2弾の「アドバンスド大戦略」は第二次世界大戦を舞台にしていたが、この「3」は現代戦に戻り、湾岸戦争の映像等がビジュアルシーンとして入る予定だった。元々はセガ・ファルコムから発売される予定で、開発は外部の会社で行われていたらしい。

※画面は「スーパー大戦略」です。

スワーシャーク

●セガ ●CD-ROM
●SHT ●価格未定

SEGA-CDの初期作品。下水用トンネルの中を戦闘機で飛びミュータントを倒すという設定の実写取り込みのLD系シューティング。実写の特撮部分は「2001年宇宙の旅」や「スターウォーズ」のジョン・ダイクストラが担当している。北米ではSony Imagesoftが販売していた。

セルディス -遥かなる大地-

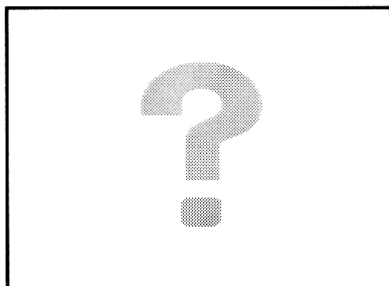
●マイクロネット ●CD-ROM
●RPG ●価格未定

おもちゃショーで配布された業者用パンフレットに掲載されていた作品。雑誌には一度も掲載されていない。横スクロール画面のRPGで、パンフレットには「迫力あるドデカキャラが繰り広げる大冒険RPG」というキャッチフレーズが書かれていた。

ディスクステーション

●コンパイル ●CD-ROM
●ETC ●価格未定

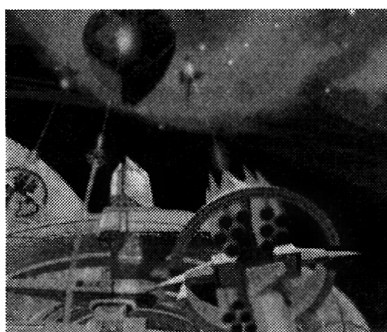
コンパイルがパソコン（MSX2とPC-9801）で展開していたディスクマガジンのメガCD版。発売予定表にはラインナップされなかったが、雑誌のインタビューでは度々話題になり、「セガやビクターと組んで、書店等の出版関係との取り引きを考えながら1993年の夏あたりをめどにやりたい」というコメントがあったが、実現しなかった。

メガCD

DUNE

●ヴァージンゲームズ ●ADV ●CD-ROM ●7,800円

SF小説「デューン 砂の惑星」シリーズを題材にしたSEGA-CD作品で、元は海外のパソコンゲーム。北米ではSEGA-CD版の他にGENESIS版（SEGA-CD版とは別物のアクションゲーム）も発売されている。

テラフォーミング

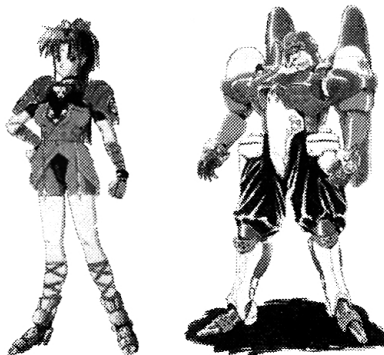
●パック・インビデオ ●SHT ●CD-ROM ●価格未定

グラフィックデザインにシド・ミードを起用したシューティングゲーム。PCエンジンCD-ROM2版は発売されており、メガCD版は単なる移植版にはならないと言われていたが、結局発売中止になっている。ちなみにPCエンジンCD-ROM2版では、ゲーム制作はライトスタッフ、音楽は林克洋（ファンキーK.H）氏が担当していた。

電忍アレスタ2

●コンパイル ●SHT ●CD-ROM ●価格未定

「電忍アレスタ」の続編。舞台は前作の40年後の徳川家康が天下を統一した時代で、主人公は女の子。登場するメカは前作より若干小型化されているという設定だった。設定画が数点公開されただけで、実際のゲーム画面は公開されないまま「今後シューティングは作らない」というコンパイルの会社方針転換により発売中止になっている。

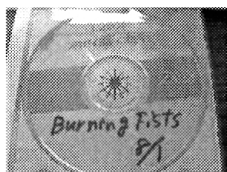
闘神都市

●アリスソフト ●ADV+RPG ●CD-ROM ●価格未定

※画面はPC-9801版です。

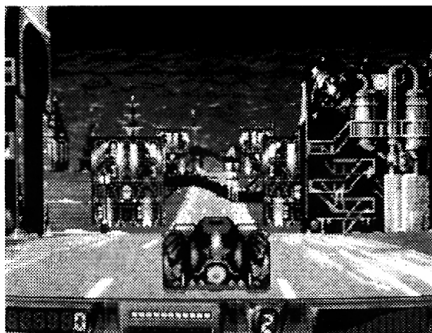
同名パソコンゲーム（18禁）の移植作品。開発中に販売会社が倒産し発表すらされず、雑誌や発売予定表には一度も掲載されていない。後にアリスソフトのオマケCDに開発中の画面が収録された。

バーニングフィスト

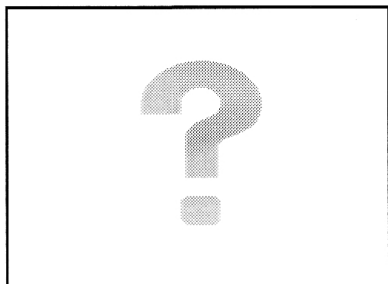
●セガ ●ACT ●CD-ROM ●価格未定

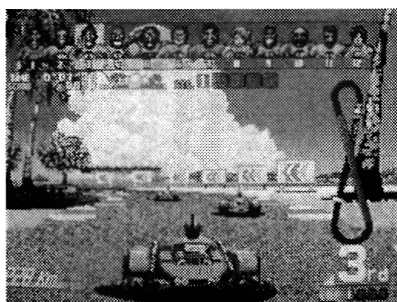
「リアルファイターズ」「ハッスルマッスル」とタイトルを変更してきた作品。ファイティングパッド6B対応のセガオリジナルの対戦格闘ゲームになるはずだった。雑誌ではデモ画面のみ公開されただけだったが、ゲームはほぼ完成していたらしい。

バットマン・リターンズ

●セガ ●RAC&ACT ●CD-ROM ●価格未定

同名の映画を題材にしたSEGA-CD作品。横スクロールワイヤーアクションのメガドライブ版に、3Dレースパートを追加した内容。3Dレースパートはメガ CDの拡大縮小機能を使っておりバットモービルとバットスキーボートを操作し、一定の敵を倒すとクリアになるシューティングゲームになっている。

HAMMAR

●セガ
●?
●CD-ROM
●価格未定

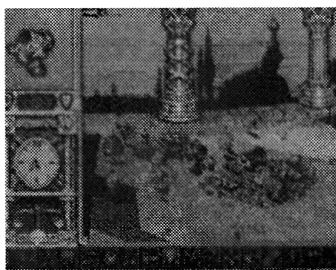
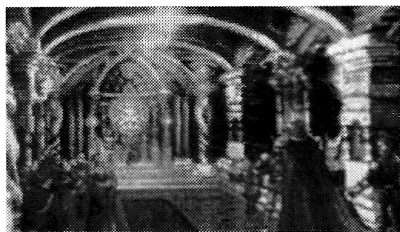
海外アーティスト MC HAMMARを題材にした作品。新ジャンルのゲームということ以外まったく情報が出なかった。ちなみに北米でも発売中止になっている。

パワードリフト

●電波新聞社
●RAC
●CD-ROM
●価格未定

※画面はアーケード版です。

同名アーケードの移植作品。メガドライブ発売当初、セガがROMカートリッジで発売を予定していたが、「アフターバーナーII」を移植した経緯から発売元が電波新聞社に変更された。その後、ハードをメガCDに変更したが、結局一度もゲーム画面が公開されないまま発売中止になっている。一応、大阪の外注先で開発は進められていたらしい。

パワーモンガー CD

●EAビクター
●SLG
●CD-ROM
●価格未定

メガドライブでも発売されている「パワーモンガー」のメガCD版。画面構成やコマンドが変更されており、デモや画面エフェクトが追加されている。ちなみに北米では発売されている。

PRESENCE ノスタルジアII

●シュールド・ウェーブ ●ADV ●CD-ROM ●価格未定

メガCDの初期作品「ノスタルジア1907」の続編で、元はPC-98用のパソコンゲーム。時代設定を1900年代から現代に移し、ハイジャックされた飛行機内が舞台。前作と時代設定が違うのでストーリー的な繋がりは無いが、主人公の名前は前作と同じ山田カスケだった。

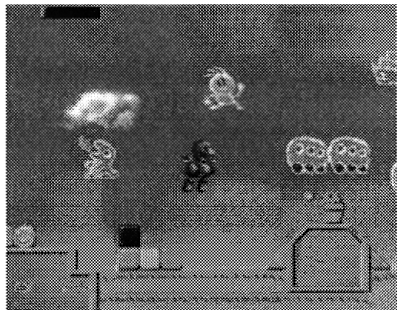
※画面はPC-9801版です。

蓬莱学園

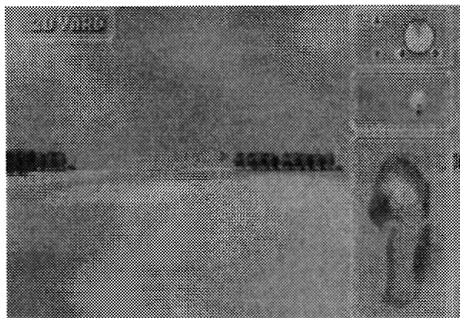
●セガ ●RPG ●CD-ROM ●価格未定

テーブルトーク、小説、カードゲーム等で展開していた「蓬莱学園」を題材にした作品。このメガCD版のストーリーは、主人公が転入してきたクラスで学園祭に自主制作映画を出品することになるが、ある組織から圧力がかかり邪魔されてしまう、その謎を解きつつ映画を制作するという内容。開発元はG-SAT。G-SATはファミコンの「MOTHER」制作スタッフの一部のメンバーが独立し、セガの出資のもとに設立した会社だった。

ポップンランド

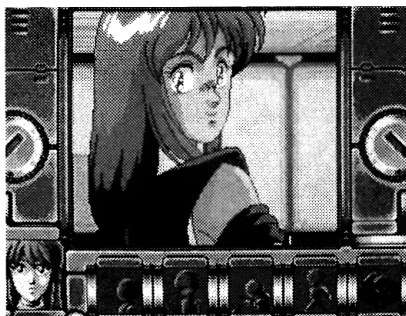
●シュールド・ウェーブ ●ACT ●CD-ROM ●7,800円

ファミコンで発売されていた「ココロン」の続編。顔・体・武器をそれぞれ16のパーツから組み合わせて主人公キャラを作成する横スクロールアクション。音楽だけは「スーパーメガドライブFAN Vol.1」の付録CDで聴くことができる。余談だがPCエンジン版である「PCココロン」も発売中止になっている。

ポリゴナルゴルフ

●シムス ●SPT ●CD-ROM ●価格未定

発表当初は「ポリゴンゴルフ」というタイトルだった作品。名前の通りポリゴンを用いたゴルフゲームで、高速処理が売りとなる予定だったらしい。

メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ

●データウエスト ●VCS ●CD-ROM ●価格未定

パソコン用ゲーム「第4のユニット」の第6作目。FM-TOWNS版からの移植でDAPSという独自の動画システムを搭載していた。VCS（ビジュアルカンパセーションソフトウェア）というジャンル名がついていたが、LDゲームやクイズゲームに近いシステムだった。結局、DAPSがメガCDで満足する速度が出ず発売中止になった模様。

夢幻の如く

●セガ ●SLG&RPG ●CD-ROM ●価格未定

※イラストはメガCD版とは関係ないものです。

もし織田信長が本能寺の変で生き伸びていたらという設定の本宮ひろ志氏の漫画を題材にした作品。ゲーム画面は一度も公開されていないが、ジャンルがSLG&RPGということから、信長が海外まで進行し世界を統一するのが目的のゲームだったのではないかと思われる。

ロードス島戦記Ⅱ

●セガ ●CD-ROM
●RPG ●価格未定

メガCD版の「ロードス島戦記」は当初、他機種版ものとは違い、リプレイ版（テーブルトークRPG「Dungeons & Dragons」のプレイ風景の実況記事）を基本とする3部作で発売する計画だった。しかし、実際にはOVAを基本としたものに変更された模様。開発元は工画堂スタジオ。

ロードス島戦記Ⅲ

●セガ ●CD-ROM
●RPG ●価格未定

メガCD版の「ロードス島戦記」第3弾。しかし「Ⅰ」である「英雄戦争」（当初は第一部を指す意味で「英雄戦争編」と最後に『編』が付いていた）以降は、雑誌でのインタビューで開発予定が明かされただけで、発売予定表にラインナップされることはなかった。

ワールドラリー

●ビスコ ●CD-ROM
●RAC ●価格未定

メガ CD 本体発表と同時にラインナップされた作品。メガCDの回転機能をフルに使ったレースゲームになる予定だったが、ゲーム画面は一度も公開されていない。余談だが、ビスコはメガCDに参入はしたが、結局ゲームを1本も発売していない。

メガドライブ発売中止ソフトの代名詞をピックアップ！

特集 ムーンダンサー②

●加藤直之インタビュー

BEEP：「妖精王の帰還」ではグラフィックの制作以外にゲーム全体の監修にも携わっているとお聞きしたんですが。
加藤：私の妻が以前パソコン用ゲームの「ディガンの魔石」で、ゲームの世界の設定をしたことがあるんです。そこで私のグラフィックと同時に、ゲームデザインに参加できたら、もっと面白くなるんじゃないかな、と思いまして始めたんですが…。
BEEP：確か最初はゲーム中のグラフィックも描かれる予定だっとお聞きしたんですが、その後、今のように変更された理由といいますと。
加藤：一番最初はゲーム画面全体が3Dに近い立体的なもので描こうと思っていたんですが、それではとてもメガドライブの容量では足らないということが分かりました。それで、その次にはADVに何か他の要素をプラスしたものをということで、3Dのグラフィックの中で使われている基本的なユニットをその組み合わせで画面を作ろうと思ったんです、でもこれもメガドライブのグラフィックに関する制約という問題がありまして（笑）。制約に合わせて描くのは結構辛いものがありますね。結局、ゲームのオープニングとエンディング、それにパッケージと取扱説明書のグラフィックだけということになったんです。
BEEP：「妖精王の帰還」でキャラクターのグラフィックを設定する上でのコンセプトについてお聞きしたいんですが。
加藤：セガにはセガの今までやってきたノウハウがあるんですが、シューティングゲーム等が詳しい割にはファンタジーにはあまり慣れていなかったようですね。そこで私がそういうグラフィックを描いたんですが、あまりに中心になってやるとセガ側の意気込みをそいでしまうのではないかと思いまして、例えば都市の形や機能のデザインとかいったファンタジーの基本的なところは助言して、後は任せることにしたんです。資料についても、あまり持っていなかったようで、例えば甲冑の種類とか、文化の構築とかいった資料を教えたりしました。実際にキャラクターのグラフィックを設定する上では、セガ側で予め作ってある人物グラフィックの上に、私がファンタジーの世界に合わせた髪型、装備具といったものを発注しまして、それをセガで描いた、ということなんです。
BEEP：お話を聞いてますと、「妖精王

パッケージイラストのラフ

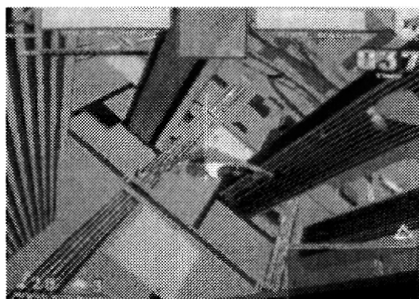
の帰還」は他のRPG等に比べると、かなり広くてしっかりしたバックグラウンドを持っているようですね。
加藤：そうなんですが（笑）。
BEEP：ゲームによると、話がチグハグだったり、時代設定がおかしかったりというものがありますよね。
加藤：でもこのゲームでも、魔法が大きく絡んでいるんですよ。例えば城の形もその時代の文化に合わせたものを作らなければならないんですが、魔法がなければできない都市とかが登場しますよね。私が一番興味深かったのは、浮かんでいる都市を浮かばせる魔法と、そして浮かぶことによってできた都市作りでした。
BEEP：「妖精王の帰還」のストーリーには他にもちょっと変わったところがありますが、主人公アスライルの親友キュラオンの体が無くなってしまうなんていうのはどうですか？
加藤：堀さんはそこのところが一番面白いって言ってましたが、私もそう思いますね。
BEEP：色彩についてはどうですか？
加藤：ほとんど点描で描くわけなんですが、PC-98の時は8色ですよね。メガドライブの場合は色数は多いんですが、パレットの制約があります。大きな画面を描くには向かないんですよ。だから人間の肌の色を使って背景を作ろうと思っても、2つの距離が離れていると、もうできないんです。そういった制約の中でなるべくいいものを作ろうと思うと、生頼範義さんが描くグラフィックみたいな感じになるんです。グラフィックの全ての要素が限られた色の中で描かれたものですね。例えば人物全て赤の系統のものなら、背景は全て青の系統のもので、といった感じなんです、これならメガドライブにも向いているんですが、でもそういったものはアメリカのイラストレーターが加わったゲームの中にもありますので、それとは違うものを目指したんです。色数とかパレットの制限を無視できるようなもので原画を描いて、それにメガドライブのほうを合わせようとしました。
BEEP：今までのメガドライブには無かったリアルなグラフィックで、そのうえ微妙な色合いまで表現されていたので、そのデキには正直驚きました。
加藤：当初セガでは、コピーした私のモノクロのグラフィックの上にメガドライブで制約されている色をつけたんですが、それだと、部分ごとに全く関連性の感じられない、まるでプラスチックのおもちゃの色みたいになってしまったんです。だから最初から色をつけたものを描くことにしたんです。要するにはモノクロに色をつけるのではなく、色を少しずつ減らしていく方法を取ったということです。限られた色の中で描くと、先ほど話をしました生頼範義さんの絵になってしまう訳です。私が選んだやり方は、かなり大変な作業でしてね、私の妻がやったんですが、だいぶ苦労したようです。だから、目立つということなんでしょうが。
BEEP：ええ、その苦労が分かるような手間のかかったグラフィックスですね。
加藤：デキとしては、オープニングのグラフィックよりエンディングのほうが慣れていた分いいですね。でもこれは、残念ながら発表できないんですよ。

このインタビューは「BEEP!メガドライブ」1990年2月号増刊冬号の記事一部編集して転載したものです。加藤氏がセガにいろいろと要求を出していたことが分かる内容となっている。

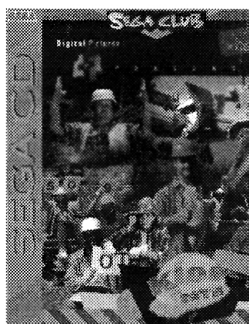
SUPER32X

ウイングウォー

●セガ ●?M
●SHT ●価格未定

同名アーケードの移植作品。32X版のゲーム画面は一度も公開されておらず、どの程度開発が進んでいたのかは分からない。余談だが、後にドリームキャストで「ウイングウォー2」こと「プロペラアリーナ」も発売中止になっている。

※画面はアーケード版です。

KID ON SITE

●アクレイムジャパン ●CD-ROM
●ETC ●価格未定

※パッケージはSEGA-CD版です。

同名SEGA-CD作品の32X-CD版。開発元は「ナイトトラップ」のDigitalPictures。SEGACLUBというブランド名がついた低年齢向けのゲームで、バーチャルシネマ系のエデュケーション（学習）ソフトといったところ。北米でも発売中止になっている。

きなこチタチタ

●マイクネット ●?M
●SHT ●価格未定

スーパー32Xのサードパーティー発表の時に『本体同時発売を目指してスクロール型ACT「きなこチタチタ」を開発中近日公開？』というコメントがあったが、ゲーム画面は一度も公開されることはなく、発売予定表にも載ることなく消えていった。

クラック・ザ・スナッパー

●セガ ●?M
●ACT ●価格未定

発売予定表にラインナップされただけで、ゲーム画面はおろか、どんなゲームなのかという情報もまったく情報が出ないまま発売中止になっている。

コープス・キラー

●アクレイムジャパン ●CD-ROM
●SHT ●価格未定

同名SEGA-CD作品の32X-CD版。ゾンビを題材にしたバーチャルシネマ系シューティングゲーム。開発元はDigitalPictures。

※パッケージは北米版です。

サージカルストライク

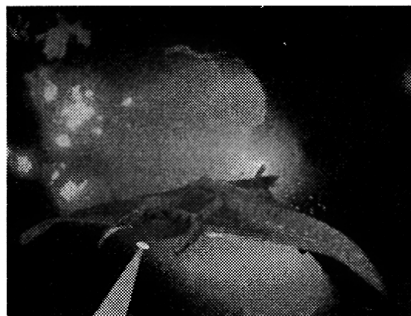
●セガ ●CD-ROM
●SHT ●価格未定

メガCDでも発売されている同名SEGA-CD作品の32X-CD版。バーチャルシネマ系のシューティングゲーム。ちなみにタイトルの「サージカルストライク」とは主人公が所属する対テロリスト用の特殊チームの名前である。北米でも発売中止になっている。

※画面はメガCD版のものです。

シャドー・オブ・アトランティス

●セガ ●CD-ROM
●ADV ●価格未定

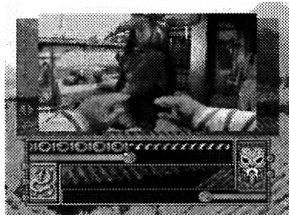
「CDタイトルはすべて海外で開発しています」というコメントと共に1枚だけゲーム画面が紹介されただけで、その後の情報は無く消えていった。ちなみに北米でも発売中止となっている。

スーパーモトクロス

●セガ ●16M
●RAC ●7,800円

モトクロスバイクレースを題材にした作品。ゲーム的には完成しており、北米では「MOTOCROSS Championship」という名前で発売されている。

SUPREME WARRIOR

●アクレイムジャパン ●CD-ROM
●ACT ●価格未定

同名SEGA-CD作品の32X-CD版。 バーチャルシネマ系格闘ゲーム。 開発元はDigitalPictures。

※画面はSEGA-CD版です。

※パッケージは北米版です。

SLAM CITY

●アクレイムジャパン ●SPT ●CD-ROM ●価格未定

同名SEGA-CD作品の32X-CD版。バスケットボールを題材にしたバーチャルシネマ系スポーツゲーム。北米ではCD4枚組で発売されている。開発元はDigitalPictures。

※パッケージは北米版です。

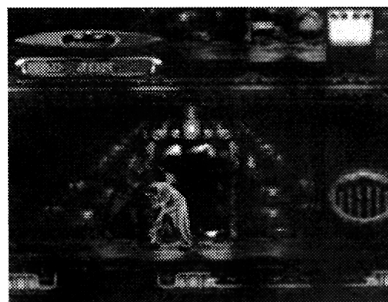
ナイトトラップ

●アクレイムジャパン ●ADV ●CD-ROM ●価格未定

メガCDでも発売されている同名作品の32X-CD版。北米ではメガCD版と同じくCD2枚組で発売されている。

バットマンフォーエバー

●アクレイムジャパン ●ACT ●?M ●価格未定

同名の映画を題材にした作品。メガドライブで発売されている実写取り込みの横スクロールアクションゲームの32X版。北米でも発売中止になっている。

※画面はメガドライブ版です。

ファーレンハイト

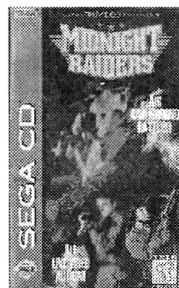
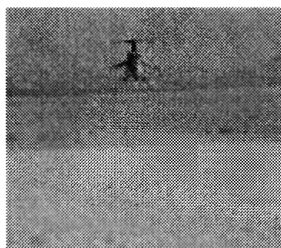
●セガ
●VIC
●CD-ROM
●価格未定

※パッケージは北米版です。

メガCDでも発売されている同名作品の32X-CD版。消防士を題材にしたバーチャルシネマ。北米ではSEGA-CD版と32X-CD版がカップリングされて1つのパッケージで発売されている。

ミッドナイト・レイダース

●セガ
●VIC
●CD-ROM
●価格未定

同名SEGA-CD作品の32X-CD版。戦闘ヘリ「アパッチ」を題材にしたバーチャルシネマ。北米でも発売中止になっている。

※画面とパッケージはSEGA-CD版です。

ワイヤーヘッド

●セガ
●VIC
●CD-ROM
●価格未定

同名SEGA-CD作品の32X-CD版。悪の科学者に狙われた主人公を遠隔操作してから脱出させるバーチャルシネマ。主人公の頭の中にマインドコントロールチップを埋め込まれているので遠隔操作できるという設定。北米でも発売中止になっている。

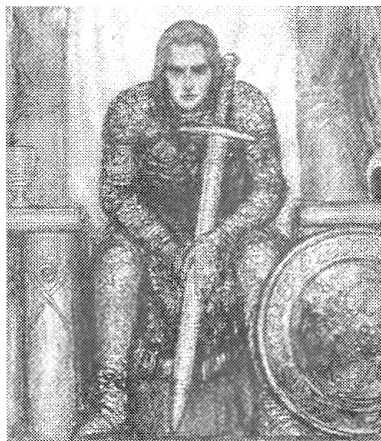
※画面はSEGA-CD版です。

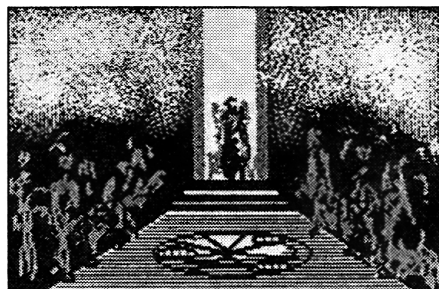
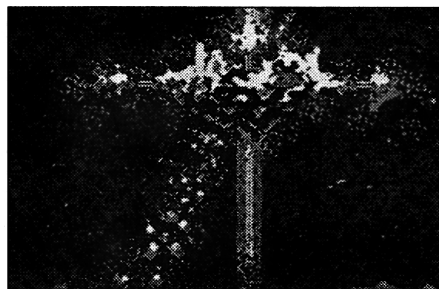
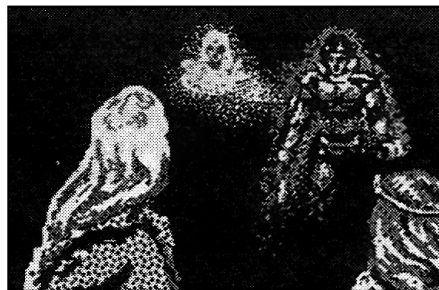
スーパー32X

メガドライブ発売中止ソフトの代名詞をピックアップ！

特集 ムーンダンサー③

●野呂一生インタビュー

BEEP ： 今ちょっと聴かせていただきましたが、壮大でミステリアスな感じですね。
野呂：わりとね、ストーリーを読んだり絵コンテを見せてもらったら映画っぽいんですよ。大スペクタルの映画。SFというか、ルーカスフィルムが作りそうなファンタジーの世界に近い。オドロオドロした雰囲気のところ、騎士道みたいなところ、それぞれ面白いなと思いましたね。中世の雰囲気なんだけれどもね、時代も場所も分からなくて。それで、こういう映画っぽいのがイイかなと思って。僕もこういうのをやるのは初めてなんですけど。
BEEP ： 実はカシオペア風のノリのイイ曲を予想していたんですが、これが全然違う。
野呂：ゲームをやる時にね、どうせやるんだったらスイッチを入れた瞬間に一つ驚きのあるようなものをやりたかったんですよね。いかにもカシオペアの人が書いたっていうんじゃなくて、ジョン・ウィリアムスみたいな感じ。
BEEP ： イメージを曲にするまでに時間はかかりましたか。
野呂：3分半の曲なんですが、作曲にはけっこう時間がかかりました。これでオーケストラを使っていたら、レコーディングでもすごく時間がかかるんですけど、 ゲームでも使いやすいようにってことで今回は打ち込みでやったんです。だからトータルで見るとそれほど時間はかかりませんでした。
BEEP：打ち込みは自分で？
野呂：いや、苦手なんです（笑）。自分にとってもイイ経験になったと思いますね（笑）。まぁ、時々は家でデモテープを作ったりする時に打ち込みもやるんです。でも、本当にレコーディングとなると、やっぱり人の力を借りずにはできない。
BEEP：この曲はシンセ中心ですが、ギターも入ってますね。
野呂：ええ。全部打ち込みなんですが、ギターだけは例外です。実際のゲームでは、ギターは使えなくて、FM音源がメインになると思うんですけどね。
BEEP：ということは、もちろんレコード（CD）化も考えた曲作りですね。
野呂：その辺の詳しい話は聞いていませんが、レコードにできる純粋に作品として聴けるものを作ろうということですね。そうなると、なごむ部分がどうしてもほしくなる。そこでやっぱり人間を1人入れることにしました。それがギターです。

加藤直之氏によるタイトル画面の原画

BEEP：そのギターのプレイでは、どんなことを意識しましたか？
野呂：やっぱりね、不条理の世界ですね（笑）。悩む〜、っていうかね。右へ行くか左へ行くかっていう。
BEEP：ゲーム音楽ということで難しかった部分はありますか？
野呂：このゲームは枝別れしますよね。結末がハッピーエンドなのかアンハッピーなのか、始める時は分からないわけです。だからそういうストーリーの可能性をカバーできる曲じゃないとダメかなと思って。今いろいろな部分を持っている曲をね。人生山あり谷ありみたいな（笑）。
BEEP：画面を思い浮かべながら曲を作っていく？
野呂：というよりは、まずストーリーからですね。それから、このゲームはキャラクターが動かないんですよね。それがまた難しいんです。ページをめくる方式なので、あんまりビートを効かせた音楽じゃ合わない。それでじっくり聴けるように、けっこう凝りましたね。
BEEP：今回はテーマ曲だけですか？
野呂：ええ。これがメインテーマで、いろんな場面に合わせてアレンジした形で使うことになると思います。いま録音した状態とゲームマシンから出てくる音は、また違いますからね。メーカーにはなるべくこれに近い形でということでお願いしてあるんですけどね。
BEEP：ゲーム版にはどの程度タッチするんですか？
野呂：音を作っていく作業は技術者がやるわけですから、自分がどこまでできるかっていうのはまだ把握できていないんですけれど、音楽監修みたいな形で関わっていけると思います。

加藤直之氏が開発初期段階にマッキントッシュで作成したオープニング画面のイメージ

このインタビューは「BEEP!メガドライブ」1989年夏号の記事を一部編集して転載したものです。テーマ曲はレコーディングまで終了していながらお蔵入りになったことが分かる内容となっている。

周辺機器

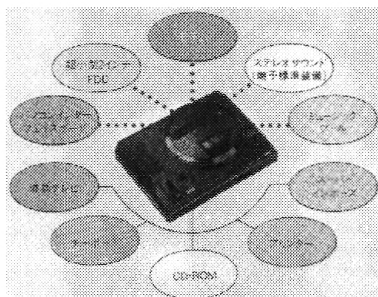
アクティベーター

●セガ　●価格未定

おもちゃショーで参考出展されたフルボディコントローラー。8枚のプレートを用いて赤外線で16の動作（8方向×高さ2段階）を検知する。3ボタンパッドの動きをエミュレートする為、専用の対応ソフトの必要はなく、全てのソフトが動作する。ちなみに、北米では発売されている。

液晶テレビ

●セガ　●価格未定

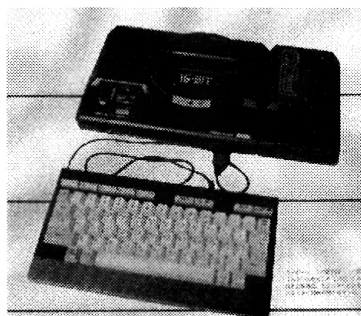
メガドライブ発売時の販促用のチラシ（いとうせいこう氏がイメージキャラ）に「進化するメガドライブ」というキャッチコピーと共に将来の構想図があり、その中に掲載されていた周辺機器。モックアップ等は公開されていない。

大型ジョイパッド

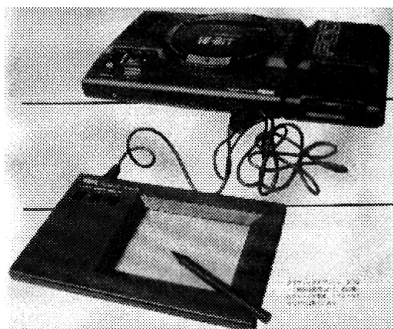
●セガ　●価格未定

業者向けのカタログにのみ掲載された大型のジョイパッド。カタログでは「従来より大型で機能も充実し操作性も抜群にUP。キャラを俊敏に動かし、高度なテクニックもラクラクOK！」と紹介されていた。雑誌には一度も掲載されていない。

キーボード

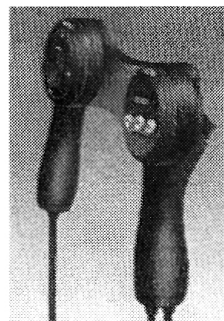
●セガ　●5,000円

モデムやFDDと同時発売すると言われていたキーボード。セガは「この3つを本体に付けるとメガドライブは完全なパソコンになる」とコメントしていた。ちなみに、試作品は独自のキー配列になっていた。

グラフィックボード

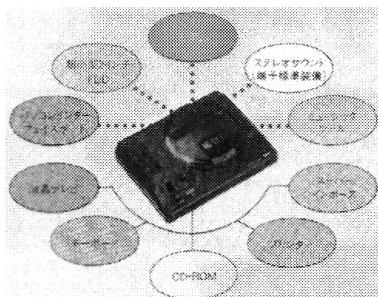
●セガ　●価格未定

グラフィックボードという名前で発表されたペンタブレット。タブレットの部分が透明で下絵をなぞって画面に取り込むことができる。マークⅢのテレビおえかきの後継機的周辺機器。販促用のチラシ「MEGA PRESS」にも文字だけながらグラフィックツールという名前で掲載された。

グリップ型ジョイパッド

●セガ　●価格未定

おもちゃショーで参考出展されたグリップ型のジョイパッド。ボタン側の裏にはトリガーがあり、トリガーを引いたままボタンを押すとことで連射となる。また、左右で分離できるので、仰向けで寝そべりながらゲームをすることができる。

スーパーインポーズ

●セガ ●価格未定

メガドライブ発売発表時にラインナップされていた周辺機器。ビデオ入力（LDやビデオの映像）された画面とメガドライブの画面を合成表示するもの。メガドライブ発売時の販促用のチラシ（いとうせいこう氏がイメージキャラ）にも掲載されていた。画面を合成するという発想は、後にメガLDに活かされたのかもしれない。

2インチFDD

●セガ ●25,000円

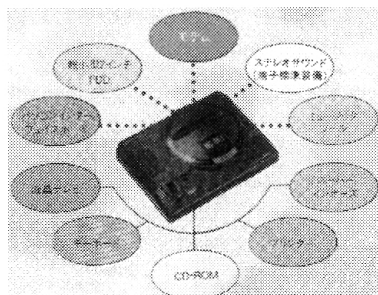
電子カメラ（スティルビデオ）の記憶用に使われていた2インチディスク（容量は約1MBでアクセス速度が従来のディスクの約4倍速）を採用したフロッピーディスクドライブ。モックアップが数タイプ公開されており、FDDの文字の有無やディスク挿入部の上面の形状等に違いがあった。イジェクトボタンが青になっているものが最終試作機だと思われる。

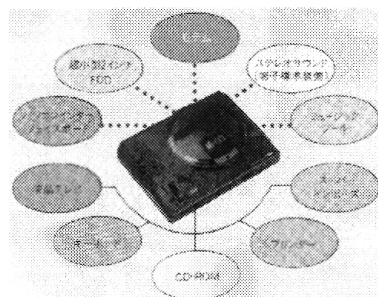
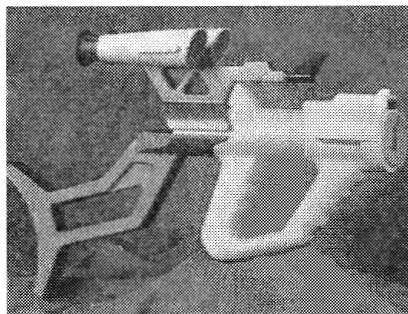
ネプチューン

●セガ ●価格未定

メガドライブとスーパー32Xの一体型マシン。北米でも発売されていない。日本での発売予定は告知されていないが、セガネプチューンという名前が日本で商標登録されており、発売を検討していたと思われる。

パソコンインターフェイスボード ●セガ ●価格未定

メガドライブ発売時のチラシ（いとうせいこう氏がイメージキャラ）に「進化するメガドライブ」というキャッチコピーと共に将来の構想図があり、その中に掲載されていた。パソコンと接続するという発想は、後にテラドライブに活かされたのかもしれない。

ミュージックツール ●セガ ●価格未定

メガドライブ発売時の販促用のチラシ（いとうせいこう氏がイメージキャラ）に「進化するメガドライブ」というキャッチコピーと共に将来の構想図があり、その中に掲載されていた。また、販促用のチラシ「MEGA PRESS」にも文字だけながら「FM音源を利用して、オリジナルサウンドの作曲や、演奏ができるオプション」として掲載されていた。

メガスパイダー ●セガ ●価格未定

遊星セガワールドで参考出展された光線銃。北米ではMENACERという名前で 「トージャム&アール」のキャラ等を使った専用ソフトが同梱されて発売された。ちなみに、日本でも発売されたアクレイムの「T2 THE ARCADE GAME」はこれに対応している。

メガドライブ発売中止ソフトの代名詞をピックアップ！

特集 ムーンダンサー④

●グラフィックデザイナーインタビュー

BEEP：今までどんなゲームを作ってきましたか？
ストレテレス：ビデオゲームの「スペースハリアー」、メガドライブの「スペースハリアーII」、マークIIIの「アウトラン」の移植等いろいろやってきました。最近ではメガドライブで「スーパーサンダーブレード」と「スーパー大戦略」。古くは「ハングオン」なんかもやりましたね。
BEEP：どうですか。「ムーンダンサー」のビジュアルデザインに突然決まって？
ストレテレス：メガドライブ初のアドベンチャーゲームということで、気合を入れて作ろうと思ってます。セガの作るアドベンチャーとしても、「星をさがして」以来、久々ですからね。
BEEP：かなりの画面数を描くことになると思いますけど？
ストレテレス：まあ、アドベンチャーですからね。最後には徹夜も覚悟してますけど、4Mのアドベンチャーというのはセガでも初めてですし。
BEEP：加藤さんには、どこまでタッチしてもらうんですか？
ストレテレス：タイトル画面とオープニング＆エンディング画面、それにパッケージイラストって聞いています。
BEEP：加藤さんは、コンセプトデザイナーでもあると聞いているんですが。
ストレテレス：ええ、デザインの設定に関する部分を一緒に考えてもらったりもしてもしています。
BEEP：企画のほうからはどんな注文がありますか？
ストレテレス：決められた容量で、あれもこれも入れてくれだの、50人に及ぶ人物を描き分けろだの、無理難題を押し付けられましたが、ゲームを面白くする為だと言われれば、やるしかないでしょうね。
BEEP：では、最後に一言お願いします。
ストレテレス：「ファンタシースターII」とは違った意味で、「ムーンダンサー」の世界やキャラクターに対して愛着の出る画面にするつもりです。それとアドベンチャーなのになぜか戦闘シーンが入りますけど、実は「ジャンプ」連載中の「バスタード」なんかの戦闘シーンってイイナーと思ってるんですよね。

加藤直之氏によるオープニング画面

このインタビューは「BEEP!メガドライブ」1989年夏号の記事を一部編集して転載したものです。また、50人に及ぶ人物の描き分けの成果の一部を次ページに掲載しています。

●登場キャラクター

50人以上に及ぶ登場キャラクターの中からゲーム画面のドット絵が公開されているキャラクターをピックしてみました。
なお、 主人公アスライルとその親友キュラオンについてはP35を参照して下さい。

ファーザル

アルティミラ・クリスティラ

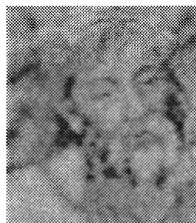
シヴァー・アーゼリア

マジカ・シールズ

カズナク

クウェンティナ

アーナハ

ミルア・アズシアラ

オジナル・ムハイ

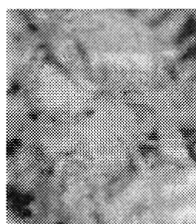
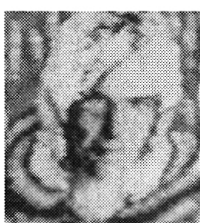
アリメル・ゲオルグ

リュア

ニーマイン

ルーン・ア

ゴーサァル・ヴァンブス

ミューラ・イースフォレス

スコール・スタンサァ

ジーン・グライシィングヴァル

ブラッド・ムーン

アロン・スクルド

ヴァガル・アティア

トーラァズ

DEEP!メガドライブ別冊

メガドライブ 発売中止ソフトカタログ'PLUS

編集後記

メガドライブ生誕20周年記念ということで、3年半ぶりに同人誌を作成してみました。当初は「Ver.2008」という名前にするつもりでしたが、発売中止になった周辺機器も載せたらどうかという意見をもらい「PLUS」という名前にする案を思いつきました。だったら加筆修正したソフトもあるので、それを「'」と考えて、メガドライバーなら思い入れのあるはずの「'PLUS」という名前にしました。

実は、前回の本で燃え尽きた感があり、もう同人誌を作る予定は無かったのですが、ハッキリ引退宣言できていなかったということと、前回の本がオークションで高値で取り引きされていたので沈静化したいと考えていたところ、メガドライブ発売20周年を向かえ、最後にもう一度やるならこのタイミングしかないと思い、重い腰を上げた次第です。

ということで、今回の本で、ヴァフィョーン団の同人誌&コミックマーケット参加は最後になります。約15年間（今回3年半のブランクがありましたが）ありがとうございました。

また、今回この本を初めて読んでいただいた方もいらっしゃると思いますが、初めての方もリピーターの方も関係なく、メガドライバーの青春時代を振り返る為のアイテムとして（笑）長年手元においてもらえれば嬉しく思います。

DEEP! MEGADRIVE別冊
メガドライブ
発売中止
ソフト
カタログ'
PLUS

【発行日】2008年12月28日
【発行者】ヴァフィョーン原
【発行元】ヴァフィョーン団
【E-Mail】HQL10700@nifty.ne.jp
【HP】http://www.ne.jp/asahi/v/hara

STAFF

●企画・執筆・編集
ヴァフィョーン原

●表紙・DTP
ヴァフィョーン原

●参考文献
BEEP!MEGADRIVE
Beep
メガドライブFAN
メガドライブ・MEGA-CDオールソフトカタログ
メガドライブ大全
ゲームラボ
ふり向けばセガがいる2
寺やんのホームページ
SEGA-16

● SPECIAL THANKS
mixi メガドライブ コミュニティ
シャア研究会

20TH ANIVERSARY